Roland®

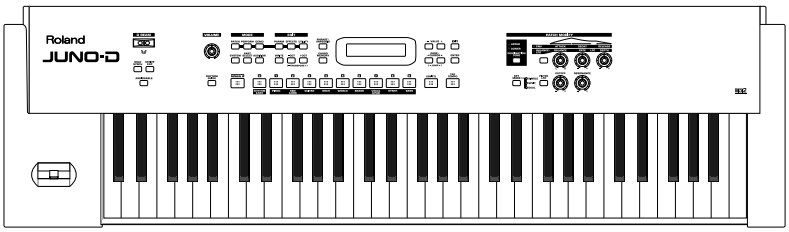
GENERAL midi2

JUNO-D

Manual del Usuario

Gracias y enhorabuena por haber elegido el JUNO-D de Roland.

Antes de usar esta unidad lea los apartados titulados: "UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD (p. 2–3) y "PUNTOS IMPORTANTES" (p. 4-5). Estos apartados contienen información importante acerca del uso correcto de la unidad. Además, con el fin de familiarizarse con todas las prestaciones proporcionadas por la unidad, debe leer todo el Manual del Usuario y tenerlo a mano para futuras consultas.



Copyright © 2004 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos quedan reservados. Queda prohibida sin la autorización escrita de ROLAND CORPORATION la reproducción parcial o total de esta publicación por cualquier procedimiento.

Para el Reino Unido

IMPORTANTE: LOS CABLES ELÉCTRICOS ESTÁN COLOREADOS SEGÚN EL CÓDIGO SIGUIENTE.

AZUL: NEUTRO
MARRÓN: CONECTADO

Como puede ser que los colores de los cables eléctricos de este aparato no correspondan con las marcas de color que identifican los terminales de su enchufe, proceda del modo siguiente:
El cable de color AZUL debe conectarse al terminal marcado con una N o de color NEGRO.
El cable de color MARRÓN debe conectarse al terminal marcado con una L o de color ROJO.
Bajo ninguna circunstancia debe conectar ninguno de los cables mencionados anteriormente al terminal de tierra de un enchufe de tres pins.

UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD

INSTRUCCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE INCENDIOS, DESCARGA ELÉCTRICA Y DAÑOS FÍSICOS

ACERCA DE AVISO Y PRECAUCIÓN

⚠ **AVISO**	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de muerte o de daños físicos graves por una utilización inadecuada de la unidad.
⚠ **PRECAUCIÓN**	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de sufrir daños físicos o daños materiales por una utilización inadecuada de la unidad. * Cuando se hace referencia a daños materiales se entiende cualquier daño o efecto adverso que pueda sufrir la casa y todo el mobiliario, así como el que puedan sufrir los animales de compañía.

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS

⚠	Este símbolo alerta al usuario sobre instrucciones importantes o advertencias. El significado específico del símbolo queda determinado por el dibujo que contenga dicho triángulo. En es caso del triángulo mostrado a la izquierda, se utiliza para precauciones de tipo general, para advertencias, o para alertas de peligro.
	Este símbolo alerta al usuario sobre lo que no debe realizar (está prohibido). Lo que no se puede realizar está debidamente indicado según el dibujo que contenga el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que no se debe desmontar la unidad nunca.
	Este símbolo alerta al usuario sobre las funciones que debe realizar. La función específica que debe realizar se indica mediante el dibujo que contiene el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que la clavija debe desconectarse de la toma de corriente.

OBSERVE SIEMPRE LO SIGUIENTE

⚠ AVISO

- Antes de utilizar la unidad, asegúrese de leer las instrucciones que se muestran a continuación y el Manual del Usuario.

- No abra (ni efectúe modificaciones internas) en la unidad ni en el adaptador AC.

- No intente reparar la unidad ni reemplazar elementos internos (excepto en el caso de que el manual le de instrucciones específicas que le indiquen que debe hacerlo). Diríjase a su proveedor, al Centro de Servicios Roland más cercano o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que aparecen listados en la página "Información".

- No utilice jamás la unidad en lugares que estén:
  - Sujetos a temperaturas extremas (p. ej. expuesta a la luz del sol directa en un vehículo cerrado, cerca de una estufa, encima de un equipo que genere de calor); o
  - Mojados (como baños, lavaderos, sobre suelos mojados); o
  - Húmedos; o
  - Expuestos a la lluvia; o
  - Sucios o llenos de polvo; o
  - Sujetos a altos niveles de vibración.

⚠ AVISO

- Asegúrese de que coloca siempre la unidad en posición nivelada y que permanece estable. No la coloque nunca sobre soportes que puedan tambalearse ni sobre superficies inclinadas.

- Utilice sólo el adaptador AC especificado y asegúrese de que el voltaje de la instalación corresponde al voltaje de entrada especificado en el adaptador AC. Otros adaptadores AC pueden utilizar un voltaje diferente, por lo que, si los usa, puede causar daños, un mal funcionamiento o descarga eléctrica.

- Evite dañar el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, ni lo pise, ni coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede crear fácilmente un peligro de descarga o de incendio. No utilice nunca un cable de alimentación que haya sido dañado!

- Esta unidad, ya sea por sí sola o en combinación con un amplificador y unos auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que pueden llegar a provocar una pérdida auditiva permanente. No haga funcionar la unidad durante largos períodos de tiempo a un nivel de volumen alto o a niveles que no sean agradables para su oído. Si experimenta una pérdida de audición o escucha zumbidos en el oído, deje de utilizar la unidad y consulte a un otorrinolaringólogo.

⚠ AVISO

- No permita que ningún tipo de objeto (p.ej. material inflamable, monedas, alfileres) o de líquido (agua, refrescos, etc.) penetre en la unidad.

- Apague inmediatamente la unidad y diríjase a su proveedor, al Servicio Postventa de Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página "Información" cuando:
  - El adaptador AC, el cable d alimentación o el enchufe han sufrido daños; o
  - Hayan penetrado objetos o líquidos dentro de la unidad;
  - La unidad haya estado expuesta a la lluvia (o se haya humedecido por otras causas);
  - Parezca que la unidad no funciona con normalidad o se advierta un cambio notable en su funcionamiento.

- En hogares con niños de corta edad, un adulto deberá supervisar a los niños hasta que éstos sean capaces de seguir las instrucciones básicas para el funcionamiento seguro de la unidad.

- Proteger la unidad de golpes fuertes. (¡No deje caer la unidad!)

- No debe conectar la unidad a una toma de corriente donde hallan conectados un número excesivo de aparatos. Tenga un cuidado especial cuando utiliza alargos - el consumo total de todos los aparatos no debe sobrepasar la capacidad en vatios/amperios del cable Las cargas excesivas pueden ocasionar que el cable se sobrecaliente y finalmente que se funda.

- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte con el Servicio Postventa de Roland o con un distribuidor autorizado detallado en la página "Información".

- NO reproduzca los discos CD-ROM en un reproductor de CDs de audio convencional. El nivel de volumen resultante puede provocar la pérdida permanente de audición. Asimismo, puede dañar los altavoces u otros componentes de su sistema.

⚠ PRECAUCIÓN

- La unidad y el adaptador AC deben estar situados de forma que no interfiera con su ventilación.

- Periódicamente, debe desconectar el adaptador AC de la corriente limpiarlo con un paño seco para quitar todo el polvo y de más material acumulado en las clavijas. Asimismo, desconecte el cable de alimentación de la salida de alimentación siempre que no vaya a utilizar la unidad durante un tiempo. La acumulación de polvo entre las clavijas y la toma eléctrica puede dar lugar una aislamiento eléctrico pobre y provocar incendios.

- Al conectar o desconectar el cable del adaptador AC a la unidad o una toma de corriente, siempre debe hacerlo sujetando sólo el enchufe y no el cable o las clavijas.

- Intente evitar que los cables se enreden. Además, todos los cables deben estar siempre fuera del alcance de los niños.

- Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella.

- Nunca debe manejar el adaptador AC con las manos mojadas cuando lo conecta o lo desconecta de la red eléctrica o de la unidad.

- Antes de mover el instrumento, desconecte el adaptador AC y todos los cables conectados a éste primero.

- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de la toma de corriente (16).

- Cuando vea que se puedan caer rayos en su zona, desconecte el adaptador AC de la toma de corriente.

- Si retira el tornillo del terminal de toma de tierra, cerciórese de guardarlo fuera del alcance de los niños, para evitar que ellos lo tragasen accidentalmente.

Contenidos

PUNTOS IMPORTANTES 4

Prestaciones Principales 9

Descripción de los Paneles 10

Panel Frontal 10
Panel Posterior 13

Preparativos 14

Recuperar los ajustes de fábrica (Factory Reset) 17

Escuchar las canciones de autodemostración 18

Arranque Rápido 19

Probar los sonidos 20

Aplicar distintos efectos al sonido 26

Utilizar la Guía de Patrones de Percusión 36

Uso Avanzado 39

Visión General del JUNO-D 40

Organización del Instrumento 40
Estructura Básica 40
Clasificación de los tipos de sonido del JUNO-D 40
Efectos 41
Número de Voces 41
Acerca de la Memoria 41
Memoria Temporal 41
Memoria re-escribible 41
Memoria no re-escribible 41

Funcionamiento básico del JUNO-D 42

Cambiar de modo 42
Modo Patch 42
Modo Performance 42
Edición de los parámetros 42
Procedimiento básico 42
Ejecutar un comando 42
Asignar un nombre 43
Cuando una página contiene dos o más ajustes 43
Entrar números y símbolos numéricos 43
Seleccionar una parte 43

Crear un patch (Modo Patch) 44

Cómo efectuar ajustes de patch 44
Cambiar la manera en que suenan los tones (Modo Key) 44
Edición de los parámetros de patch 44
Hacer que los ajustes se apliquen a todo el patch (parámetros Patch Common) 45
Realizar ajustes para los tones individuales (parámetros Patch Tone) 46
Guardar un patch 48

Funciones útiles para la edición de patches (Patch Utility) 49
Copiar los parámetros de patch (PATCH PRM COPY) 49
Inicializar los parámetros de patch (PATCH INITIALIZE) 50
Borrar una patch del usuario que ha guardado (PATCH REMOVE) 50
Transmitir los ajustes de patch/set de percusión por el conector MIDI OUT (XFER to MIDI) 51
Recuperar los ajustes de fábrica (FACTORY RESET) 51

Crear un set de percusión (modo Patch) 52

Cómo realizar ajustes de set de percusión 52
Editar los parámetros de set de percusión 52
Efectuar ajustes que pueden aplicarse a todo el set de percusión (parámetros Rhythm Common) 52
Editar los ajustes de cada uno de los tones de percusión (tecla) (parámetros Rhythm Tone) 52
Guardar un Set de Percusión (User Rhythm Set) 53
Funciones útiles para la edición de sets de percusión (Rhythm Set Utility) 53
Copiar los ajustes de los efectos de un set de percusión (RHY PRM COPY) 53
Inicializar los ajustes de un tone de percusión específico (RHY INITIALIZE) 54
Borrar un set de percusión que haya guardado (RHY REMOVE) 54

Tocar con más de dos sonidos simultáneamente (modo Performance) 55

Elegir una parte y seleccionar el sonido 55
Seleccionar los números de performance 55
Editar los ajustes de un performance 55
Efectuar ajustes aplicables a todo un performance 55
Editar los ajustes de los efectos del performance 56
Editar los ajustes de parte del performance (Part Setup) 56
Editar los ajustes de los efectos para cada parte del performance (Performance Part Effect) 58
Guardar un performance 59
Funciones útiles para la edición de performances (Performance Utility) 59
Copiar parámetros de parte o de efecto (PERFORM PRM COPY) 59
Inicializar los parámetros de un performance (PERFORM INIT) 60
Transmitir ajustes de performance por el conector MIDI OUT (XFER to MIDI) 61
Recuperar los ajustes de fábrica (FACTORY RESET) 61

Utilizarla función phrase/arpeggio (frase/arpegio) 62

Crear su propia plantilla de arpegios (User Template) 62

Utilizar la función chord memory (memoria de acordes) 64

Crear un set de acordes propio (User Chord Set) 64

Añadir efectos 65

Activar/desactivar la función de efectos (MASTER EFFECT SWITCH) 65
El flujo de señal de los efectos 66
Efectuar ajustes de efecto 67
Ajustar los parámetros de los multiefectos 68
Efectuar ajustes de chorus 86
Efectuar ajustes de reverb 87

Ajustes aplicables a todos los modos (Funciones del Sistema) 88

Cómo realizar ajustes de los funciones del sistema 88
Funciones de los parámetros del sistema 89
Ajustes aplicables a todo el sistema (GENERAL) 89
Ajustes relacionados con los controladores (CONTROLLER) 89
Ajustes relacionados con MIDI (MIDI) 90
Realizar ajustes de la afinación de la escala utilizada por un patch (PATCH SCALE) 91

Ejecuciones utilizando aparatos MIDI externos MIDI 92
Acerca de MIDI 92
Mensajes MIDI utilizados por el JUNO-D 92
Utilizar el JUNO-D para hacer sonar un módulo de sonido MIDI 93
La conexión a módulos de sonido MIDI 93
Ajuste del canal de transmisión del teclado 94
Hacer que suene el generador de sonido del JUNO-D desde un aparato MIDI externo 94
Conexión de aparatos MIDI externos 94
Ajuste del canal de recepción del patch 95
Ajustar el interruptor de recepción de cambios de programa 95
Seleccionar sonidos del JUNO-D desde un aparato MIDI externo 95
Utilizar un controlador MIDI externo para cambiar de tone en el JUNO-D 96
Grabar en un secuenciador externo 96
Conectar a un secuenciador externo 96
Efectuar ajustes antes de grabar 96
Grabación 97
Escuchar la ejecución grabada 97
Tocar junto con la reproducción de la ejecución grabada 98
Transportar la reproducción de las ejecuciones (Master Key Shift) 98
Realizar una copia de seguridad de todos los ajustes del JUNO-D en su secuenciador MIDI externo 98
Utilizar el JUNO-D como módulo sistema General MIDI/General MIDI 2 compatible 98
Reproducir datos musicales General MIDI/General MIDI 2 98

Utilizar la unidad con un ordenador 99

Apéndices 101

Solucionar pequeños problemas 102

Mensajes de Error/Mensajes Adicionales 105

Lista de Parámetros.....106

Lista de Tones Originales 109

Lista de Patches.....111

Lista de Sets de Percusión 116

Lista de Performances 120

Lista de la Guía de Patrones de Percusión 120

Lista de Plantillas de Arpegios.....120

Lista de Estilos de Arpegio.....122

Lista de sets de acordes multiples 122

Tabla de MIDI Implementado 124

Características Técnicas.....125

Índice.....126

Prestaciones Principales

Una nueva y amplia gama de sonidos de alta calidad

Se ha prestado atención especial al desarrollo de los sonidos más importantes para el teclado de en directo como, por ejemplo, piano, órgano, cuerda y metal. Además, están incluidos los sonidos más vanguardistas del momento.

También se sostiene n con sonidos de alta calidad las partituras General MIDI que conformen con General MIDI /General MIDI 2.

Rápida y fácil edición de sonidos

Para editar los sonidos (patches) del JUNO-D, todo cuanto tiene que hacer es seleccionar de entre la amplia gama de "**tones**" (sonidos instrumentales preprogramados) y editarlos. La edición es fácil; puede ajustar el brillo (filtro), el ataque y el desvanecimiento, la modulación (LFO) y los efectos, o, puede solapar dos tones para crear un sonido timbricamente complejo.

Varias plantillas de frases/arpegios

Además de la función arpegios, el instrumento también dispone de "plantillas de frases" que permiten activar técnicas de ejecución apropiadas para un sonido en concreto o para frases típicas simplemente pulsando una tecla---resultan ser una herramientas estupendas para la producción musical.

Función de memoria de acordes múltiples

La función Chord Memory permite hacer sonar un acorde registrado pulsando una sola tecla. Puede registrar distintas formas de acordes en cada tecla y recuperar acordes múltiples a la vez. Varios grupos de continuidades de acordes que aparecen tipicamente en las canciones han sido registradas como presets.

Compacto y portátil

El JUNO-D es compacto, ligero y portátil. Es un instrumento que dispone de sonidos fantásticos y funcionalidad de nivel profesional que resulta fácil de transportar desde su dormitorio hasta el escenario o el estudio.

Editor de sonidos específico incluido

El programa de edición de sonidos específico "**JUNO-D Editor**" (con versiones para Mac y Windows en un CD-ROM híbrido) se suministra con la unidad, lo que permite utilizar su ordenador para crear y modificar sonidos rapid y fácilmente.

Controlador D Beam

El **Controlador D Beam** le proporciona control sobre una variedad de efectos, simplemente moviendo su mano. En conjunto con el elemento visual, este controlador puede ser un añadido potente para las actuaciones en directo.

Función Rhythm Guide

Como alternativo al metrónomo, puede utilizar patrones de percusión de mayor realismo como ameno acompañamiento a sus interpretaciones.

General MIDI

General MIDI 1 es un conjunto de recomendaciones que pretende ofrecer una manera de transcender los límites de los diseños de los distintos fabricantes y estandarizar las capacidades de los aparatos MIDI generadores de sonido. Los aparatos generadores de sonido y archivos musicales que cumplan con el estándar General MIDI llevan el logotipo General MIDI (GENERAL MIDI). Los archivos musicales que lleven el logotipo General MIDI puede ser reproducidos utilizando cualquier unidad de generación de sonido General MIDI, produciendo esencialmente el mismo resultado musical.

General MIDI 2

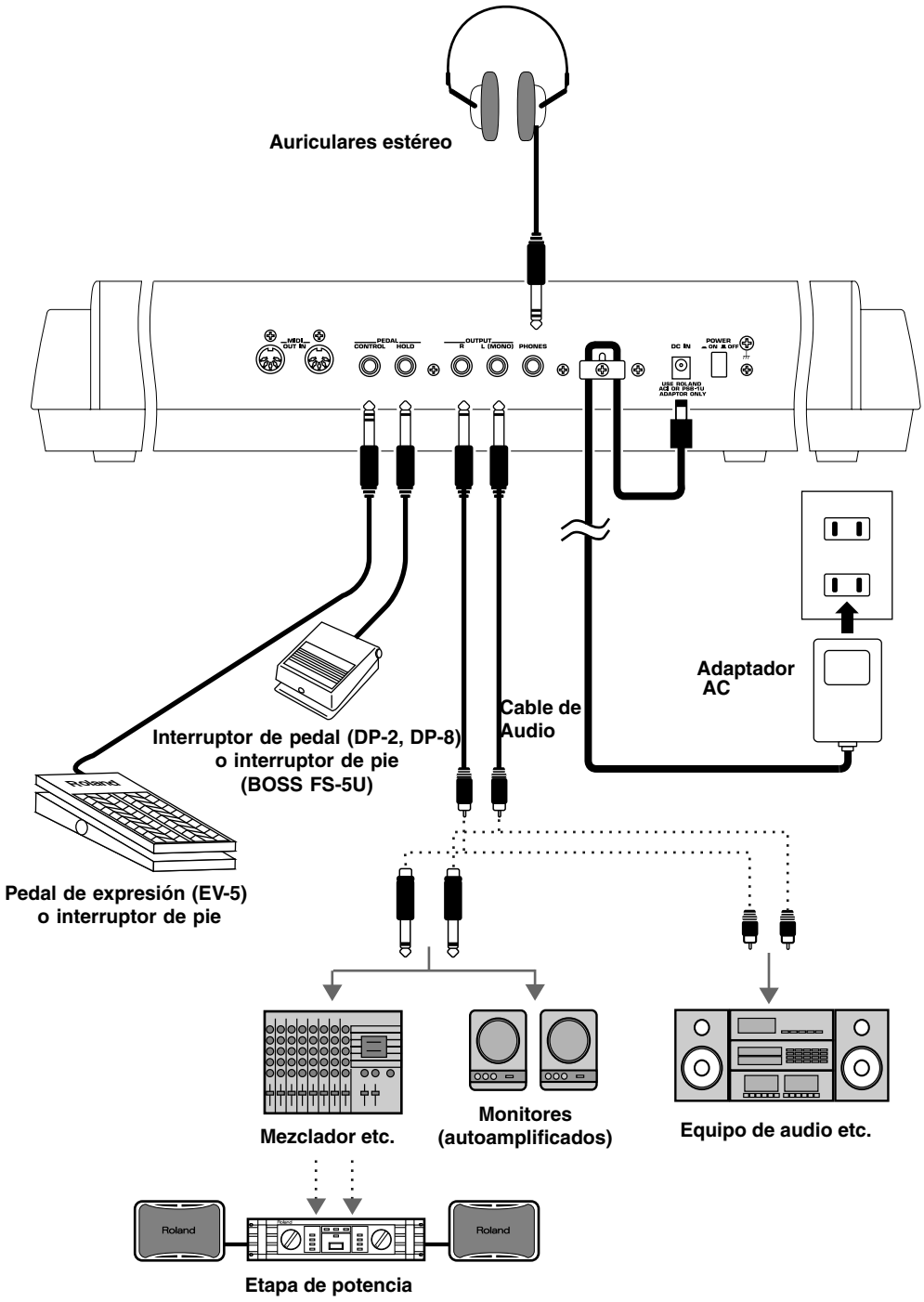
Las ascendentemente compatible recomendaciones de General MIDI 2 (GENERAL MIDI 2) comienzan donde terminaron las del General MIDI original, ofreciendo mejoradas capacidades de expresividad y aún más compatibilidad. Temas que no que las recomendaciones de General MIDI original no trataron como, por ejemplo, cómo se editan los sonidos y cómo se manejan los efectos, han sido definidos con precisión. Además, los sonidos disponibles han sido ampliados. Los generadores de sonido compatibles con General MIDI 2 son capaces de reproducir fielmente los archivos musicales que lleven tanto el logotipo General MIDI como el de General MIDI 2.

En algunos casos, la forma convencional de General MIDI, que no incluye las nuevas mejoras, se indica con el nombre "General MIDI 1" para distinguirlo de General MIDI 2.

Preparativos

Conectar el JUNO-D a aparatos externos

El JUNO-D no contiene amplificador ni altavoces. Para escucharlo, necesitará hacerlo mediante altavoces autoamplificados, un mezclador con monitores, un equipo estéreo o auriculares. Realice las conexiones tal como sigue al utilizar el JUNO-D sin un teclado autoamplificado.



1. Antes de iniciar el procedimiento de conexión, cerciórese de que todos los aparatos estén apagados.
2. Conecte el adaptador AC al JUNO-D y después conecte el otro extremo a la toma de corriente.

NOTE

- Para evitar el mal funcionamiento de los altavoces y/u otros aparatos o dañarlos, antes de efectuar cualquier conexión, baje a cero el volumen de todos los aparatos y apáguelos.
- Para evitar la interrupción involuntaria de la corriente a su unidad (por haber desconectado accidentalmente el cable) y forzar el jack DC IN, fije el cable de alimentación utilizando el gancho para cable tal como se muestra en la figura.
- Use sólo el pedal de expresión especificado (EV-5; suministrado por separado). Al conectar cualquier otro pedal de expresión, corre el riesgo de provocar el mal funcionamiento y/o daños en la unidad.
- No se suministran cables de audio y cables MIDI ni tampoco auriculares con la unidad Si Vd. los precisa, debe

MEMO

- Para sacar el máximo rendimiento del JUNO-D, recomendamos que utilice un sistema de amplificación/altavoces estéreo. Si utiliza un sistema monoaural, realice las conexiones con el jack OUTPUT L (MONO).
- El jack CONTROL PEDAL también acepta interruptores de pedal.

3. Conecte el JUNO-D y el aparato externo tal como se muestra en la figura.

Use cables de audio para conectar aparatos de audio como, por ejemplo, amplificadores o altavoces. Si utiliza auriculares, conéctelos al jack PHONES. Conecte interruptores de pedal o pedales de expresión cuando los precise.

Si desea saber cómo realizar las conexiones a un aparato externo, vea:
Utilizar el JUNO-D para hacer que suene un módulo de sonido externo (p. 93)
Hacer que suene el generador de sonido del JUNO-D desde un aparato externo (p. 94)
Grabar en un secuenciador externo (p. 96)

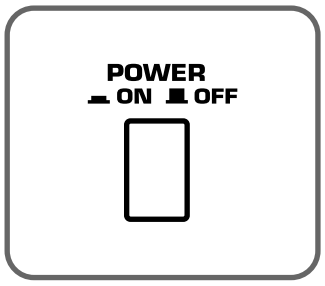
El Encendido/Apagado

El Encendido

1. Antes de encender el JUNO-D, compruebe lo que sigue:

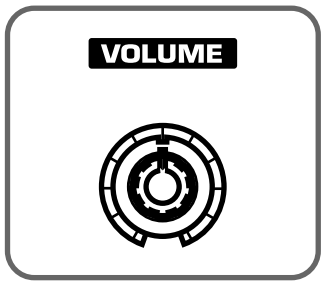
- ¿Está todos los aparatos conectados correctamente?
- ¿ Están todos los controles del JUNO-D y de cualquier aparato conectado a éste ajustados a la posición mínima?
- ¿Está el adaptador AC conectado correctamente al JUNO-D?

2. Pulse el interruptor power localizado en el panel posterior del JUNO-D para encenderlo.



3. Encienda los aparatos conectados a la unidad.

4. Toque el teclado del JUNO-D y suba gradualmente el volumen del JUNO-D, o del equipo de audio conectado a éste hasta conseguir un nivel de volumen apropiado.



NOTE
Una vez completadas las conexiones (p. 14), encienda los distintos aparatos en el siguiente orden. Si los enciende en otro orden, corre el riesgo de provocar daños en los altavoces y/o de que funcionen incorrectamente.

NOTE
Esta unidad dispone de circuito de seguridad. Una vez encendida la unidad, tardará unos segundos en funcionar con normalidad.

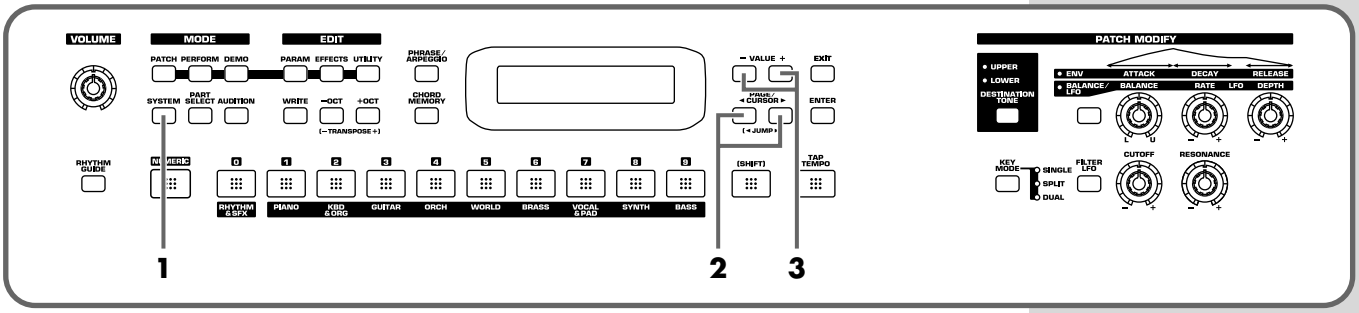
NOTE
Suba el nivel de volumen del JUNO-D con cuidado. Un nivel de volumen excesivo puede provocar daños en la audición, en los aparatos conectados a la unidad o molestar a sus vecinos.

El Apagado

1. Antes de apagar los aparatos, observe lo que sigue.
   - ¿Está los controles de volumen del JUNO-D y demás aparatos ajustados en la posición mínima?
   - ¿Ha guardado los sonidos u otros datos que ha creado? (p. 48, p. 53, p. 59)
2. Apague todos los aparatos conectados a la unidad.
3. Pulse el interruptor power del JUNO-D para apagarlo.

Ajustar el contraste de la pantalla (LCD CONTRAST)

Los caracteres de la pantalla pueden ser difíciles de ver justamente después de encender la unidad o después de largas horas de uso; esto también puede ocurrir debido o la colocación de la pantalla. Siga los siguientes pasos para ajustar el contraste de la pantalla.



1. Pulse [SYSTEM] para que se ilumine.
2. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar “LCD Contrast.”

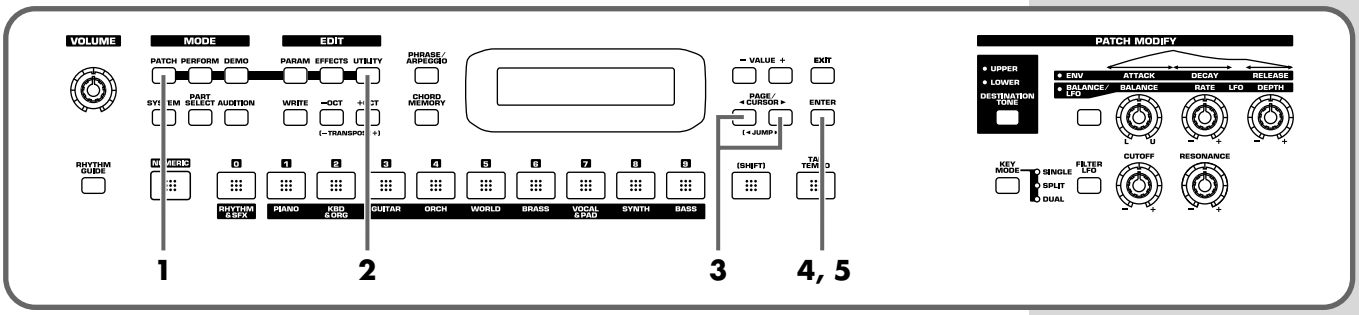
3. Use VALUE [-]/[+] para ajustar el valor (1–10).

MEMO

El ajuste de LCD CONTRAST se guarda automáticamente y se retiene incluso con la unidad apagada.

Recuperar los ajustes de fábrica (Factory Reset)

Esto recupera la condición de ajuste de fábrica de todos los datos en el JUNO-D (**Factory Reset**).



NOTE

Cerciórese de no apagar la unidad mientras la operación Factory Reset esté en curso. Si se apaga la unidad o se interrumpe la corriente mientras se está escribiendo datos en la memoria, los datos internos pueden volverse inservibles.

1. Pulse [PATCH] para que se ilumine y la unidad entre en modo Patch.
2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine.
3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "5:FACTORY RESET."

4. Pulse [ENTER].

5. Pulse otra vez [ENTER] para llevar a cabo la operación Factory Reset.

   Cuando la pantalla muestra "COMPLETED", esto significa que la operación factory reset ha sido completada con éxito.

NOTE

Si hay datos importantes que Vd. ha creado en la memoria interna del JUNO-D, tenga en cuenta que al llevar a cabo la operación Factory Reset, se borrarán. Si desea conservarlos, guárdelos en un secuenciador externo (p. 98).

MEMO

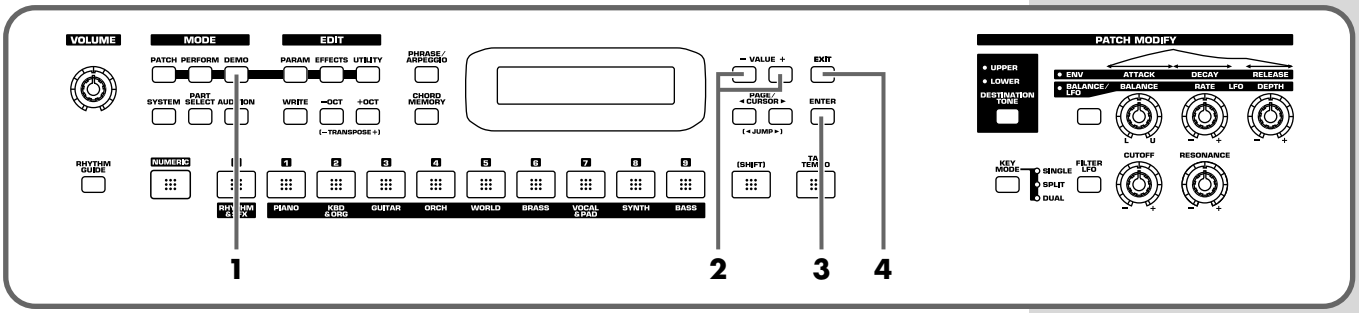
Pulse [EXIT] para cancelar la operación factory reset.

MEMO

La operación Factory Reset puede llevarse a cabo no sólo desde el modo Patch sino también como parte de la funciones Utility del modo Performance(p. 61).

Escuchar las canciones de autodemostración

El JUNO-D contiene canciones de autodemostración.
De la siguiente manera puede escuchar las canciones de autodemostración y experimentar los magníficos sonidos y efectos del JUNO-D.



1. Pulse [DEMO].

2. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar la canción que desee escuchar.

Si desea escuchar todas las canciones por orden, seleccione "All Songs."

3. Pulse [ENTER] para iniciar la reproducción de la canción de autodemostración.

La canción seleccionada suena repetidamente.
Al seleccionar "All Songs", sonarán repetidamente todas las canciones.

4. Pulse [EXIT] para detener la reproducción.

Para devolver el teclado al modo performance, pulse otra vez [EXIT] o [DEMO] para que se apague el indicador.

NOTE
Mientras suenan las canciones de autodemostración, el teclado no produce sonido.

NOTE

- Los ajustes modificados no guardados pueden perderse al iniciar Demo Play. Antes de escuchar las canciones de autodemostración, lleve a cabo el procedimiento de escritura para guardar dichos datos (p. 48, p. 53, p. 59).
- Todos los derechos quedan reservados. El uso no autorizado de este material para fines que no sean el disfrute privado y personal es una violación de las leyes aplicables.
- Ningún dato de la música que suena sale de MIDI OUT.

Lista de canciones de autodemostración

El JUNO-D dispone de tres canciones de autodemostración.

"T"
© Roland Corporation

Short, sweet
© Roland Corporation

Catch Me
© Roland Corporation

Arranque Rápido

Probar los sonidos

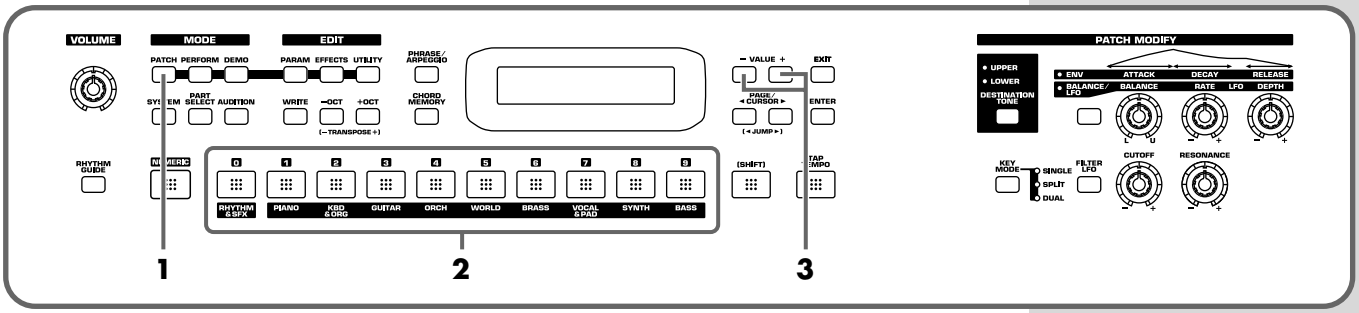
Seleccionar un patch

En el JUNO-D, los sonidos que Vd. utiliza para tocar en condiciones normales se denominan **patches**. Un patch se puede comparar con el instrumento de cada miembro de una orquesta.
Cada patch tiene dos tones; un **tone superior** y un **tone inferior**. Vd. puede asignar los dos tones a una zona propia del teclado (p. 44) y efectuar ajustes independientes para cada uno de ellos (p. 46).

■ Seleccionar un patch por categoría

El JUNO-D permite seleccionar y recuperar rápidamente un patch especificando el tipo de patch deseado. Los patches están organizados en 10 grupos por categoría.

Botón	Grupo de Categoría	Categoría		Contenido
[1]	PIANO (Pf)	PNO	AC.PIANO	Piano Acústico
		EP	EL.PIANO	Piano Eléctrico
[2]	KBD & ORGAN (Ky)	KEY	KEYBOARDS	Otros Teclados (Clav, Clavechembalo, etc.)
		BEL	BELL	Bell, Bell Pad
		MLT	MALLET	Mallet
		ORG	ORGAN	Órgano eléctrico y Eclesiástico
		ACD	ACCORDION	Acordeón
		HRM	HARMONICA	Armónica, Blues Harp
[3]	GUITAR (Gt)	AGT	AC.GUITAR	Guitarra Acústica
		EGT	EL.GUITAR	Guitarra Eléctrica
		DGT	DIST.GUITAR	Guitarra con Distorsión
[4]	ORCH (Oc)	STR	STRINGS	Cuerda
		ORC	ORCHESTRA	Ensemble Orquestal
		HIT	HIT&STAB	Hit Orquestal, Hit
		WND	WIND	Vientos (Oboe, Clarinete, etc.)
		FLT	FLUTE	Flauta, Picolo
[5]	WORLD (Wr)	PLK	PLUCKED	Cuerda Pulsada (Arpa, etc.)
		ETH	ETHNIC	Otros Étnicos
		FRT	FRETTED	Inst con Trastes (Mandolina, etc.)
[6]	BRASS (Br)	BRS	AC.BRASS	Metal Acústico
		SBR	SYNTH.BRASS	Metal de Sintetizador
		SAX	SAX	Saxo
[7]	VOCAL & PAD (Vo)	BPD	BRIGHT PAD	Pad Brillante de Sinte
		SPD	SOFT PAD	Pad Suave de Sinte
		VOX	VOX	Vox, Coro
[8]	SYNTH (Sy)	HLD	HARD LEAD	Sinte Solista duro
		SLD	SOFT LEAD	Sinte Solista suave
		TEK	TECHNO SYNTH	Sinte Tecno
		PLS	PULSATING	Sinte Pulsante
		FX	SYNTH FX	FX de Sinte (Ruido, etc.)
		SYN	OTHER SYNTH	Poly Synth
[9]	BASS (Bs)	BS	BASS	Bajo Eléctrico y Acústico
		SBS	SYNTH.BASS	Bajo Sintetizado
[0]	RHYTHM & SFX (Rh)	DRM	DRUMS	Set de Percusión
		PRC	PERCUSSION	Percusión
		SFX	SOUND FX	Sonidos FX
		BTS	BEAT&GROOVE	Beat y Groove
		CMB	COMBINATION	Patches Adicionales



1. Pulse [PATCH] para que se ilumine y la unidad entre en modo Patch.
2. Use [0]–[9] para especificar el grupo de categoría del patch que desea seleccionar.
3. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar los sonidos dentro del grupo de categoría.

Seleccionar sonidos por categoría

En el modo Patch, los botones de acceso directo [0]–[9] funcionan como **botones de selección de categorías**. Como los patches que selecciona para [0]–[9] (cada categoría) serán recordados incluso cuando se apaga la unidad, puede seleccionar diez patches favoritos desde el panel y recuperarlos al instante simplemente pulsando [0]–[9].

MEMO

Los sets de percusión están incluidos en [0] (p. 22).

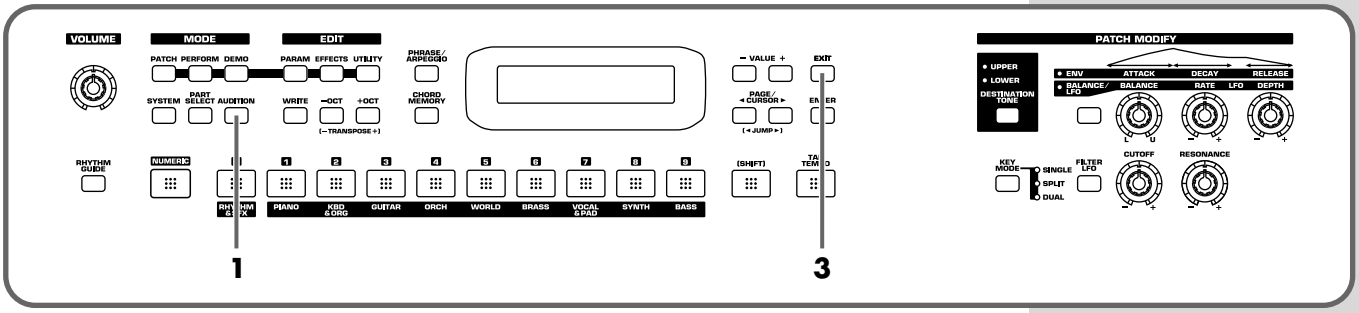
MEMO

Puede activar [NUMERIC] y usar [0]–[9] para entrar directamente un número de patch. Pulse [ENTER] para confirmar el número (p. 43).

Lista de Patches (p. 111)

■ Seleccionar patches mientras escucha frases (Patch Audition)

Sin tocar el teclado, puede escuchar los sonidos utilizando frases que han sido preprogramadas para que sean apropiadas para el carácter de cada patch.



1. Pulse [AUDITION].

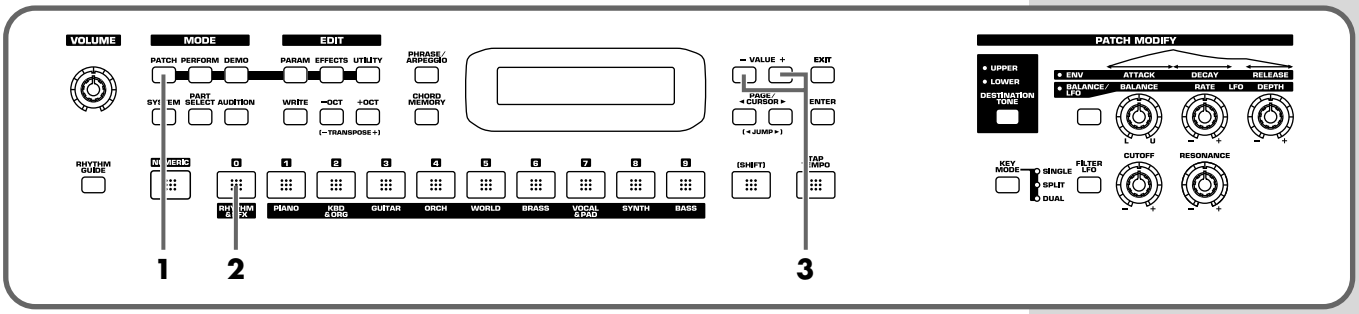
Empieza a sonar el patch seleccionado en ese momento.

2. Seleccione patches como se explica en **Seleccionar un Patch por Categoría** (p. 20).

3. Pulse otra vez [AUDITION] o pulse [EXIT] para que deje de sonar el patch.

Seleccionar un set de percusión

El JUNO-D proporciona sets de percusión que permiten hacer sonar distintos sonidos de instrumentos de percusión o efectos especiales en cada tecla.



1. Pulse [PATCH] para que se ilumine y la unidad entre en modo Patch.

2. Pulse [0] para seleccionar "RHYTHM & SFX."

3. Use VALUE [-]/[+] para cambiar de set de percusión.

Existen patches que no sean sets de percusión en el grupo Rhythm & SFX. En los nombres de los sets de percusión figuran las palabras "KIT," "MENU" o "GM2".

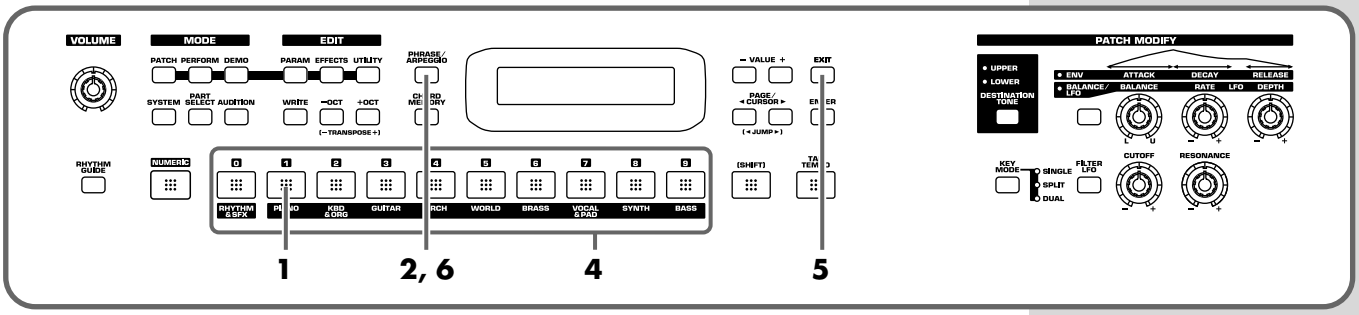
MEMO

Habiendo pulsado [0], puede activar [NUMERIC] y utilizar [0]–[9] para entrar directamente un número de set de percusión. Pulse [ENTER] para confirmar el número (p. 43).

Lista de Sets de Percusión (p. 116)

Hacer sonar arpegios (Phrase/Arpeggio)

Un arpegio es un "acorde roto" en que cada nota suena individualmente. La función **Phrase/Arpeggio** permite producir un arpegio simplemente manteniendo pulsado un acorde y resulta ser una manera útil de entrar una ejecución en un secuenciador externo. Dado que el JUNO-D proporciona **plantillas** de arpegios apropiadas para los distintos sonidos seleccionado, Vd. podrá producir arpegios apropiados al acto. También puede seleccionar una **Plantilla de Frase** que permite hacer que suenen arpegios utilizando una sola tecla, sin tocar el acorde completo (p. 62).



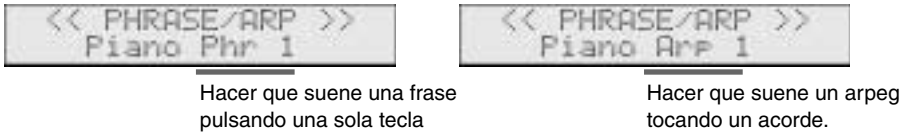
1. En modo Patch pulse [1] para seleccionar un sonido de piano.
2. Pulse [PHRASE/ARPEGGIO] para que se ilumine.
3. Toque el teclado.

   Suena in arpegio en el instrumento, en función de las teclas pulsadas.

■ Cambiar la manera en que suenen los arpegios

Ahora, vamos a cambiar la manera en que suena el arpegio.
Los ajustes que especifican la manera en que suenan los arpegios son conocidos colectivamente como **plantillas**.
Cambiando de plantilla, puede cambiar la manera en que suenen los arpegios.

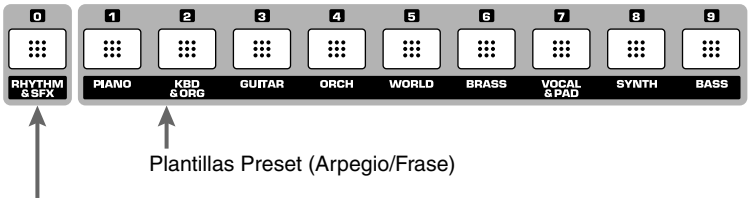
4. Pulse [0]–[9].



Hacer que suene una frase pulsando una sola tecla

Hacer que suene un arpeg tocando un acorde.

Cambia a una plantilla de arpegio apropiada para el sonido seleccionado.
Al pulsar [0], seleccionará una plantilla del usuario.



Plantillas Preset (Arpegio/Frase)

Plantilla del Usuario (p. 24)

Lista de Plantillas de Arpegio (p. 120)

5. Al pulsar [EXIT], quedará activada la función Arpeggio y se mostrará la pantalla anterior.

Si desea seleccionar otra vez una pantalla de arpegios, pulse [PHRASE/ARPEGGIO] para que se apague y después pulse otra vez [PHRASE/ARPEGGIO] para que se ilumine.
La plantilla de arpegios seleccionada queda guardada en la memoria incluso cuando se apaga la unidad.

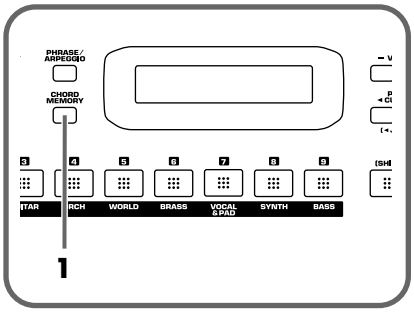
6. Para hacer que dejen de sonar los arpegios, pulse otra vez [PHRASE/ARPEGGIO] para que se apague el indicador.

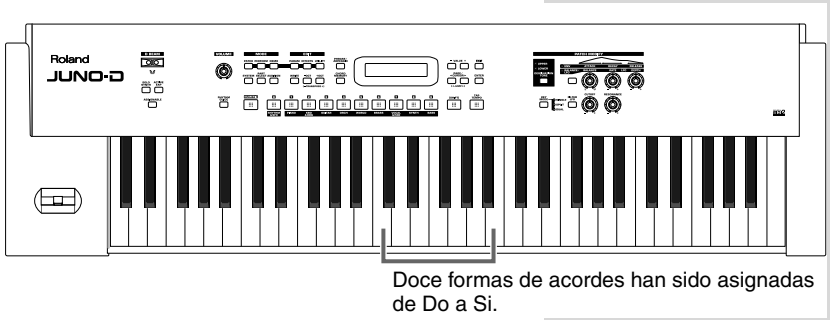
Plantilla del usuario

La **plantilla del usuario** le permite ajustar a su gusto los distintos parámetros de la plantilla de arpegios. En el JUNO-D puede guardar ocho plantillas del usuario distintas. Habiendo pulsado [0] utilice VALUE [-]/[+] para seleccionar otras plantillas del usuario que haya creado. Para más información acerca de cómo montar plantillas del usuario, vea **Crear sus propias plantillas de arpegios** (User Template) (p. 62).

Hacer que suene un acorde pulsando una sola tecla (Multi-chord Memory)

Chord Memory es una función que permite hacer que suene un acorde simplemente pulsando una tecla en que haya sido registrado una "Forma de Acorde". En el JUNO-D puede registrar distintas formas de acordes en cada una de las teclas, guardarlas en forma de sets (juegos) (**multi-chord memory**) y después recuperarlas cuando desee. Puede guardar continuidades de acordes típicas en forma de sets de acordes y de esta manera obtener resultados inmediatos como, por ejemplo, cuando entra música en un secuenciador externo.





Doce formas de acordes han sido asignadas de Do a Si.

1. Pulse [CHORD MEMORY] para que se ilumine.

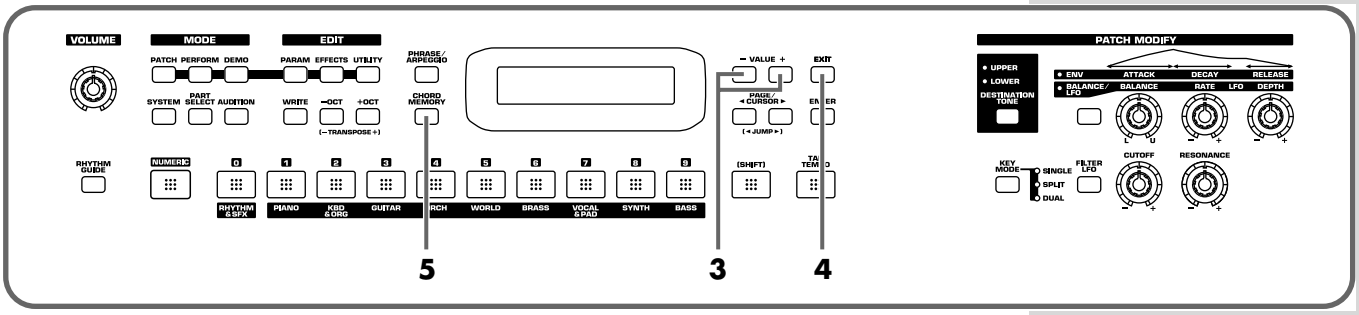
Se activa la función Chord Memory y se muestra el nombre del set de acordes.

2. Toque el teclado.

El acorde suena con la estructura especificada de acuerdo con el nombre de nota de la tecla que se pulsa.

■ Cambiar de set de acordes

Ahora vamos a cambiar de set de acordes.



3. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar un Set de Acordes.

El set de acordes del usuario aparece después de los sets de acordes preset.

4. Al pulsar [EXIT], la función Multi-chord Memory quedará activada y se volverá a mostrar la pantalla anterior.

Si desea volver a seleccionar un set de acordes, pulse [CHORD MEMORY] para que se apague y después vuelva a pulsar otra vez [CHORD MEMORY] para que se ilumine.
El set de acordes seleccionado queda guardada en la memoria incluso al apagar la unidad.

5. Para desactivar la función Multi-chord Memory, pulse otra vez [CHORD MEMORY] para que se apague el indicador.

Multi-chord set list (p. 122)

Puede crear su propio set guardando los acordes que ha creado.
Para más información, vea **Crear un set de acordes propio (User Chord Set)** (p. 64).

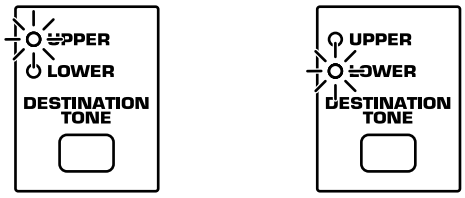
Aplicar distintos efectos al sonido

Cambiar el tone con los mandos (Patch Modify)

Utilizando los cinco mandos, puede cambiar en tiempo real el tone.
En el JUNO-D, cada patch tiene dos tones; **tone superior** y el **tone inferior** (p. 40).
La manera en que suenan los tones (Single/Split/Dual) se guarda en cada patch y Vd. puede cambiar esto utilizando [KEY MODE] (p. 44).

■ Seleccionar el tone que desea modificar (DESTINATION TONE)

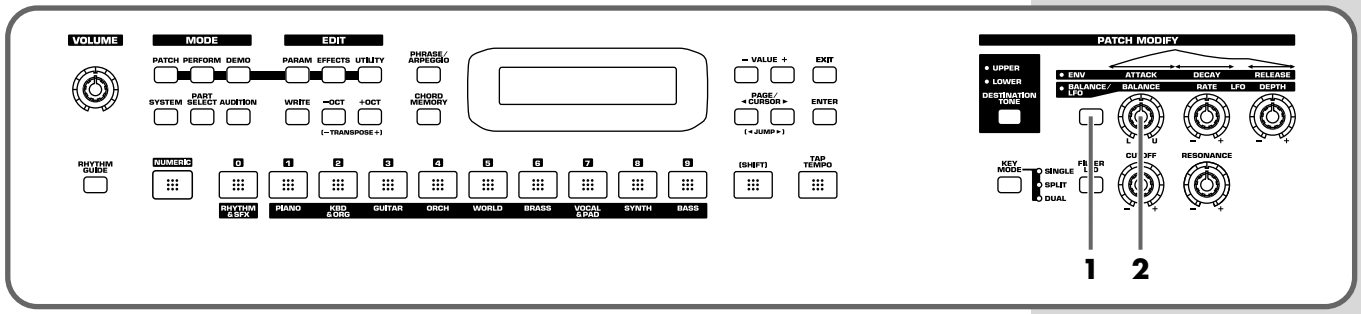
Utilice [DESTINATION TONE] para especificar si va a modificar el tone superior o el tone inferior.



- UPPER iluminado: Se modifica sólo el tone superior
- LOWER iluminado: Se modifica sólo el tone inferior
- Ambos iluminados: Se modifica los tones superior e inferior

■ Ajustar el equilibrio del volumen de los dos tones

Puede utilizar el mando para controlar el equilibrio del volumen del tone superior y el tone inferior.



1. Pulse el botón de selección de modificación del patch para que se ilumine el indicador de BALANCE/LFO.

2. Gire el mando [BALANCE].

Al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, subirá el volumen del tone superior mientras que al girarlo en el sentido contrario, subirá el del tone inferior.

MEMO

Patch Modify aplica ajustes +/- relativos a los ajustes del tone original. Según el tone seleccionado, es posible que no se produzca un cambio apreciable en el sonido.

MEMO

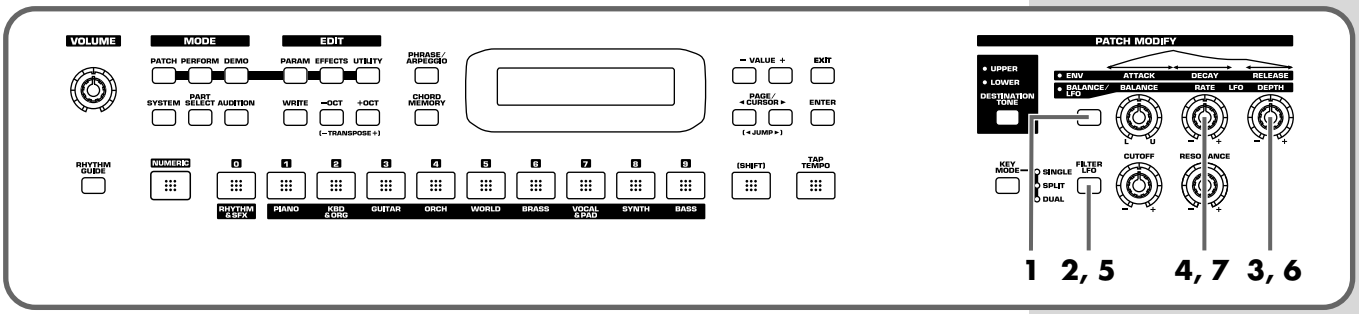
Para el set de percusión, Patch Modify se aplica a todo el set.

MEMO

No se puede modificar el equilibro del volumen de los sets de percusión.

■ Los efectos de Vibrato y Wah (LFO)

El LFO, siglas de "oscilador de frecuencias bajas", provoca cambios en el sonido de manera periódica. Cambiar la afinación con el LFO produce el "**efecto de vibrato**" y cambiando la frecuencia del filtro de corte con el LFO, obtendrá el "**efecto de wah.**"



1. Pulse el botón de selección de modificación del patch para que se ilumine el indicador de BALANCE/LFO.

2. Cerciórese de que [FILTER LFO] esté desactivado (apagado).

Cuando [FILTER LFO] está desactivado, los dos mandos LFO ajustan el efecto de vibrato.

3. Gire el mando [LFO DEPTH].

Turning this to the right (clockwise) increases the depth of the undulating sound, while turning it to the left (counterclockwise) makes the undulation shallower and milder.

4. Gire el mando [LFO RATE] knob.

Al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, aumentará la frecuencia del sonido ondulante mientras que al girarlo en el sentido contrario, disminuirá.

5. Pulse [FILTER LFO] para que se ilumine.

Cuando [FILTER LFO] se encuentra activado, los dos mandos LFO ajustan el efecto de wah.

6. Gire el mando [LFO DEPTH].

Al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, aumentará la profundidad del sonido ondulante mientras que al girarlo en el sentido contrario, disminuirá.

7. Gire el mando [LFO RATE] knob.

Al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, aumentará la frecuencia del sonido ondulante mientras que al girarlo en el sentido contrario, disminuirá.

MEMO

Si está activado (lit), pulse otra vez [FILTER LFO] para que se apague.

MEMO

[FILTER LFO] no afecta a los sets de percusión.

■ Cambiar el volumen del sonido (ENVELOPE)

El volumen sigue cambiando desde el momento en que se pulsa la tecla hasta el momento en que se deja de pulsarla.

A: Tiempo de Ataque: El intervalo de tiempo desde el momento en que se pulsa la tecla hasta a que se alcanza el cambio tímbrico máximo.

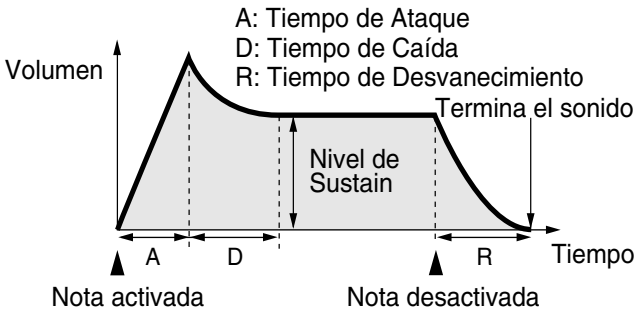
D: Tiempo de Retardo: El intervalo de tiempo desde el punto en que se alcanza el cambio tímbrico máximo hasta alcanzar el Nivel de Sustain.

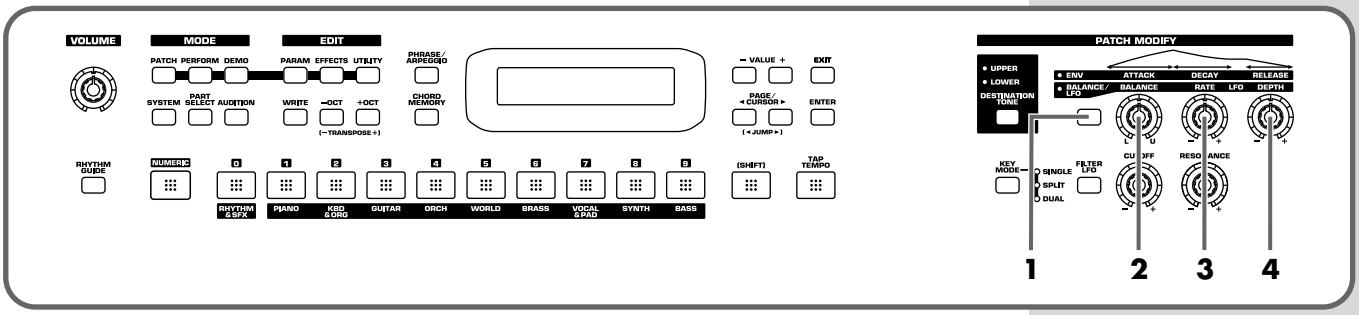
S: Nivel de Sustain: Volumen que se mantiene mientras se pulsa la tecla

R: Tiempo de Desvanecimiento: El intervalo de tiempo desde el momento en que se deja de pulsar la tecla hasta que desaparece el sonido.

Use los mandos ENVELOPE 3 para cambiar los tiempos A, D y R.

* *Cada uno de los tones dispone de su propio Nivel de Sustain, que no puede modificarse.*





1. Pulse el botón de selección de modificación de patch para que se ilumine el indicador ENV.

2. Gire el mando [ATTACK].

Al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, aumentará el tiempo que tarda el sonido en subir mientras que al girarlo en el sentido contrario, el tiempo será más corto.

3. Gire el mando [DECAY].

Al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, aumentará el tiempo que tarda el sonido en llegar al nivel de sustain mientras que al girarlo en el sentido contrario, el tiempo será más corto.

4. Gire el mando [RELEASE]

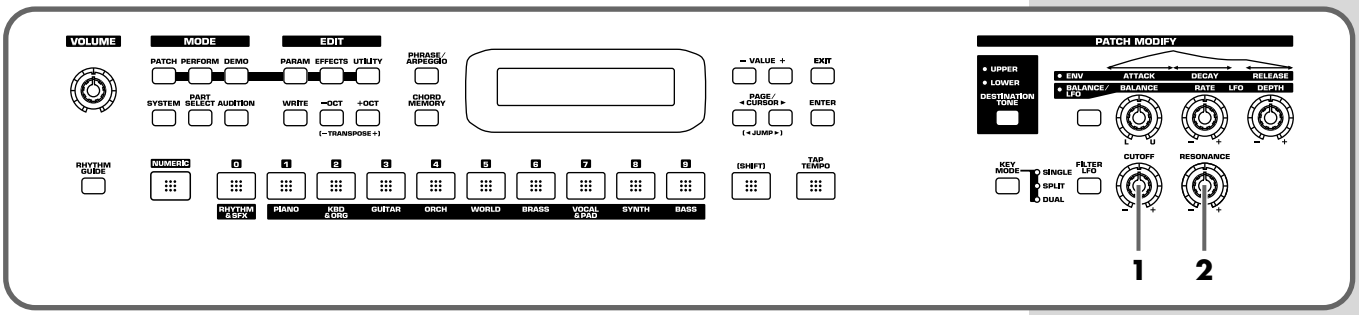
Al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, el tiempo que tarda el sonido en desaparecer será más largo mientras que al girarlo en el sentido contrario, el tiempo será más corto.

MEMO

La "Envolvente" es la curva que muestra cómo el volumen de un instrumento cambia desde el inicio de una nota hasta su final. Cada instrumento musical dispone de un tipo distintivo de envolvente, pero esto puede cambiar según la técnica empleada al tocar el instrumento y es un factor importante del carácter del sonido. Por ejemplo, al ejecutar un ataque fuerte en la trompeta, ésta produce un sonido estridente, pero al soplar menos fuerte, produce un sonido mucho menos estridente.

■ Modificar el brillo del sonido y añadir cualidades especiales (CUTOFF/RESONANCE)

La sección del generador de sonido del JUNO-D contiene un **filtro** capaz de cortar o de realzar zonas de frecuencias específicas. [CUTOFF] especifica la frecuencia (frecuencia de corte) en que el filtro empezará a modificar el sonido y [RESONANCE] realza la zona cerca a la frecuencia de corte para añadir un carácter distintivo al sonido.



1. Gire el mando [CUTOFF].

Al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, el sonido será más brillante mientras que al girarlo en el sentido contrario, será más oscuro.

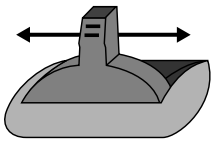
2. Gire el mando [RESONANCE].

Al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, hará que el sonido sea más distintivo mientras que al girarlo en el sentido contrario, estas características se reducirán.

Utilizar la palanca para modificar el sonido

■ Cambiar la afinación del sonido a tiempo real (Pitch Bend Lever)

Mientras toca el teclado, mueva la palanca hacia la izquierda para bajar la afinación o hacia la derecha para subirla.



Pitch Bend

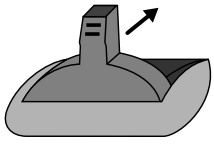
Puede configurar una gama de pitch bend de hasta dos octavas, ajustable en semitonos. Para más información, vea **Gama de Pitch Bend** (p. 47).

MEMO

Puede especificar independientemente para cada patch si el efecto se va a aplicar al tone superior o al inferior (p. 46).

■ Añadir el efecto de vibrato al sonido (Modulation Lever)

Mientras toca el teclado, mueva la palanca hacia el lado opuesto de donde se encuentra Vd. para añadir el efecto de vibrato.



Modulation

Cuando desea utilizar la palanca de modulación para añadir efectos que no sean vibrato, vea **Mod (Modulation Assign)** (p. 89).

Utilizar un pedal para modificar el sonido

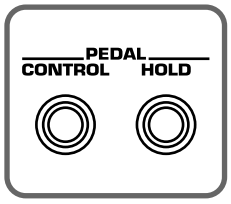
Con un pedal externo como, por ejemplo, un pedal de expresión (el EV-5, suministrado por separado), interruptor de pedal (el DP-2/8 suministrado por separado) o interruptor de pie (el BOSS FS-5U, suministrado por separado) conectado al jack CONTROL PEDAL, puede utilizar el pedal para realizar cambios en el tone.

Al igual que con la palanca de Modulación, puede seleccionar la función que se verá afectada al accionar el pedal.

Para más información, vea **Pedal (Pedal Control Assign)** (p. 90).

MEMO

Si utiliza el DP-8, ajuste el interruptor de funciones del DP-8 en "Switch."



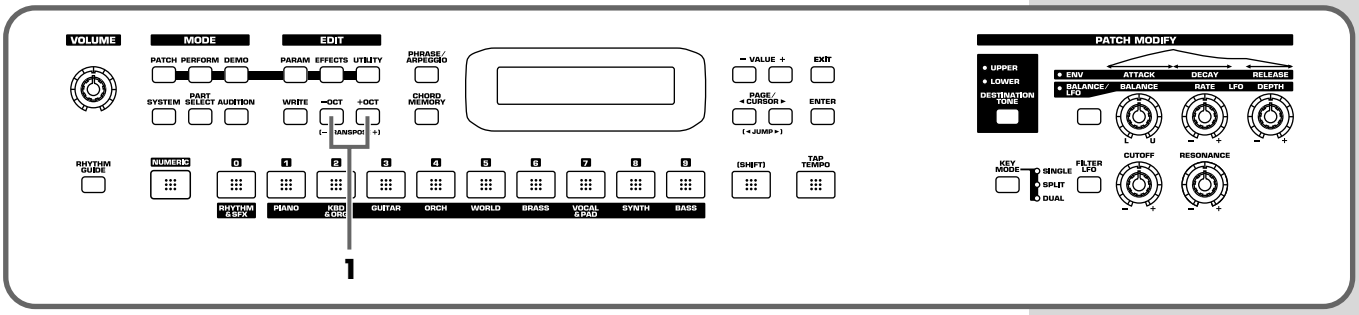
* *Cuando desea que el efecto que hace que los sonido que suenan sigan sonando (conocido por el nombre "efecto de hold"), conecte un interruptor de pedal (el DP-2/8, suministrado por separado) u interruptor de pie (el BOSS FS-5U, suministrado por separado) al jack PEDAL HOLD.*

Desplazar la gama del teclado en pasos de una octava (Octave Shift)

Octave Shift (desplazamiento de octava) es una función que desplaza la afinación por unidades de una octava. Permite desplazar la gama del teclado para que sea el registro más cómodo para su interpretación. Esto también resulta útil el la siguiente situación.

Al tocar sonidos fuera de la tesitura del teclado

Aunque el JUNO-D dispone de un teclado de 61 teclas, con algunas canciones es posible que deseará tocar algunas notas más agudas o graves que las disponibles. Además, al hacer que suene un Set de Percusión etc., pueden haber instrumentos de percusión al que el teclado del JUNO-D no tenga acceso. En estos casos, puede utilizar la función Transpose para hacer que suenen estas notas.



1. Use OCT [-]/[+] para transportar la afinación.

Puede transportar la afinación del teclado por unidades de una octava (-3– +3 octavas)

Desplazar al gama de teclas por pasos de un semitono (TRANSPOSE)

Esta función desplaza la gama de teclas por unidades de semitonos. Resulta especialmente útil en situaciones como las detallados a continuación.

Para coincidir con la tesitura del vocalista

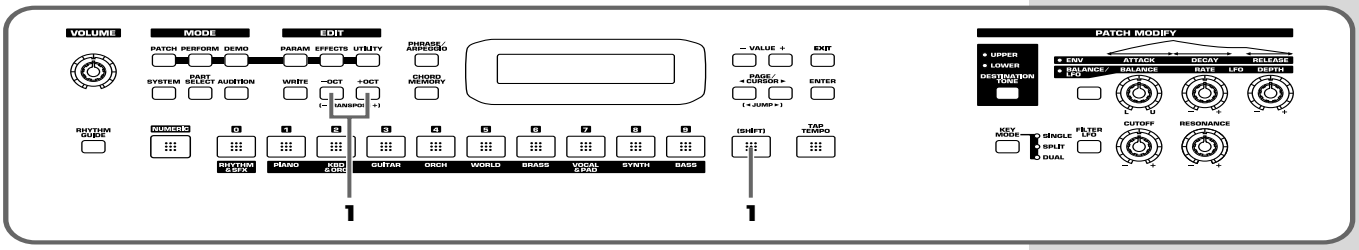
A veces las melodías pueden salir de la tesitura del vocalista. Por eso, si desea tocar la canción en otra tonalidad sin necesidad de cambiar la digitación en el teclado, puede hacerlo con esta función.

Para cambiar de una tonalidad dificil a una más fácil

Puede utilizar digitaciones fáciles para tocar canciones difíciles que tienen muchos sostenidos o bemoles.

Al tocar con el sonido de un instrumento transpositor

Puede tocar patches de un instrumento transpositor tal como figura en la partitura.

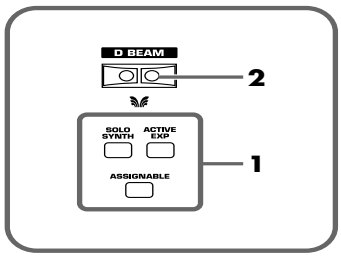


1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse OCT [-]/[+].

Puede transportar su propia interpretación dentro de una gama de -5–+6 semitonos.

Mover su mano sobre el D Beam (D Beam Controller)

El controlador D Beam puede emplearse simplemente moviendo su mano sobre ello. De los tres botones de que disponibles, uno está asignado al sintetizador solista, otro al efecto de expresión activa y el tercero puede asignarse a la función que desee. También puede crear efectos en que el sonido cambia automáticamente, de una manera que no seria posible sin el accionamiento de un mando o la palanca del bender.



1. Pulse [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS], o [ASSIGNABLE] para que se ilumine.

Si selecciona [ASSIGNABLE], la función asignada al controlador D Beam se muestra en la pantalla.

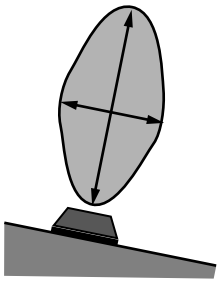
2. Mientras interpreta en el teclado para hacer que este suene, coloque su mano sobre el controlador D Beam y muévala ligeramente hacia arriba y hacia abajo.

Se aplicará un efecto al sonido, dependiendo de la función que le haya asignado al controlador D Beam.

3. Para desactivar el controlador D Beam, vuelva a pulsar el botón.

Alcance del controlador D Beam

El siguiente diagrama muestra el alcance del controlador D Beam. Si mueve su mano fuera del radio de acción del controlador D Beam, no se producirá ningún efecto.



Cuando el controlador D Beam esté respondiendo a los movimientos de su mano, [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] o [ASSIGNABLE] parpadearán. Cuando su mano se encuentre fuera del radio de acción del controlador D Beam, el botón dejará de parpadear y permanecerá iluminado.

* *La sensibilidad del controlador D Beam cambiará dependiendo de la cantidad de luz que haya en las inmediaciones de la unidad. Si el controlador no funciona como usted esperaba, ajuste adecuadamente la sensibilidad teniendo en cuenta la luminosidad del lugar en el que se encuentra (p. 35). Además, el alcance del controlador D Beam se reduce extremadamente cuando se utiliza directamente bajo una fuerte luz solar. Tenga esto muy en cuenta cuando utilice el controlador D Beam en un lugar al aire libre.*

■ Efectos que pueden utilizarse con el controlador D Beam

SOLO SYNTH

Este efecto permite generar pasajes que suenan como si estuviera interpretando en el teclado de forma rápida. Por ejemplo, si mantiene pulsadas con la mano derecha las notas C, D, E y G y mueve su mano izquierda por encima del controlador D Beam, se repetirá un frase del tipo "C D G E C D E G...". Por ejemplo, puede utilizar el controlador D Beam para hacer que suene un synth solo con un sonido de tipo synth lead y sostener los acordes utilizando un sonido largo y sostenido para crear la impresión de una interpretación en arpa. La función de memoria de acordes también proporciona un set de acordes que contiene notas de una escala específica y ha sido diseñada para ser utilizada con esta función. (16. Set de Escala).

ACTIVE EXPRESS (Active Expression)

Puede utilizar el controlador D Beam para añadir expresividad a su interpretación mediante la variación de volumen (Expresión). Si ajusta Active Exp Sw (p. 46) a "ON" para un patch cuyo [KEY MODE] esté ajustado a "DUAL" (p. 44), esta función controlará el balance de los dos tones (**Expresión Activa**). Cuando se utiliza esta función, con los niveles de volumen más bajos sólo se escucha el tone superior, mientras que el tone inferior se añade a medida que se incrementa el nivel del volumen.

* *Después de haber utilizado el controlador D Beam para controlar la expresión, el volumen quedará ajustado a 0, por lo que no se escuchará ningún sonido cuando interprete en el teclado. Para volver al modo normal en el que se escuchan los sonidos al interpretar en el teclado, pulse [ACTIVE EXPRESS] y su indicador se apagará, o bien cambie los patches.*

MEMO

Las explicaciones de cada tipo de este manual coinciden con el ajuste "NORMAL" del D Beam"

NOTE

Con [SOLO SYNTH] activado, al pulsar una tecla sin más, no producirá sonido. Precisa mover la mano sobre el D Beam mientras pulsa las teclas.

MEMO

Los patches preset cuyo nombre contenga "AEx..." ya tiene el interruptor en ON y el modo key en Dual.

ASSIGNABLE

Especifica la función que se va a controlar con el controlador D Beam.
Utilice los botones [-]/[+] de VALUE y seleccione una de la siguientes funciones.

Valor	Tx CC#	Función/Parámetro Cambiado
MODULATION	CC01	Efecto vibrato
PORTA TIME	CC05	Tiempo de portamento (p. 47)
VOLUME	CC07	Nivel
BALANCE	CC08	El balance del volumen de los tones LOWER (inferior) y UPPER (superior) (p. 45)
PAN	CC10	Panoramización (p. 46)
EXPRESSION	CC11	Nivel
PORTAMENTO	CC65	Interruptor de portamento (p. 47)
SOSTENUTO	CC66	Sostiene el sonido de la tecla que está siendo pulsada
SOFT	CC67	Suaviza el tone
RESONANCE	CC71	Resonancia del filtro de tone (p. 48)
RELEASE TIME	CC72	Tiempo de desvanecimiento de la envolvente del tone (p. 48)
ATTACK TIME	CC73	Tiempo de ataque de la envolvente del tone (p. 48)
CUTOFF	CC74	Corte del filtro del tone (p. 47)
DECAY TIME	CC75	Tiempo de caída de la envolvente del tone (p. 48)
LFO RATE	CC76	Velocidad del tone del LFO (p. 47)
LFO DEPTH	CC77	Profundidad del tone del LFO (p. 47)
LFO DELAY	CC78	Delay del tone del LFO (p. 47)
CHO SEND LEVEL	CC93	Nivel de envío del efecto chorus (p. 46)
REV SEND LEVEL	CC91	Nivel de envío de la reverb (p. 46)
MFX PARAMETER1	CC12	El parámetro especificado por el Control multiefectos 1 (p. 69)
MFX PARAMETER2	CC13	El parámetro especificado por el Control multiefectos 2 (p. 69)
AFTERTOUCH	----	
BEND UP	----	Efecto de pitch bend (del centro para arriba)
BEND DOWN	----	Efecto de pitch bend (del centro para abajo)

En el modo Patch el efecto se aplicará al patch. En el modo Performance el efecto se aplicará al patch asignado a la parte actual. Utilice [DESTINATION TONE] para especificar el tone (p. 26).
"TxCC#" hace referencia al número de controlador de los mensajes de cambio de control que se envían desde el conector MIDI OUT cuando se hace funcionar el controlador D Beam. Cuando está ajustado a AFTERTOUCH, se envían mensajes del canal Aftertouch. Ajústelo a AFTERTOUCH cuando quiera controlar un generador de sonido externo utilizando mensajes Aftertouch. La recepción de estos mensajes de cambio de control a través del conector MIDI IN produce el mismo efecto que los movimientos en el controlador D Beam.

* *Cuando TxCC# está ajustado a MFX PARAMETER1 o a MFX PARAMETER2, tenga muy en cuenta lo siguiente.*

- *Cuando el Tipo de multiefectos está ajustado a 01: STEREO EQ (p. 69) o a 42: LOFI (p. 83), el nivel cambia sin que se tenga en cuenta si está seleccionado MFX PARAMETER1 o MFX PARAMETER2.*
- *Cuando el Tipo de multiefectos está ajustado a 23: 2V PCH SHIFT (p. 77) o a 24: FB PCH SHIFT (p. 78), los dos parámetros cambian de forma simultánea.*

* *Cuando se realizan los ajustes de LFO RATE, LFO DEPTH o LFO DELAY, el efecto que se consigue varía dependiendo de si [FILTER LFO] está activado o desactivado. Cuando [FILTER LFO] está desactivado, el LFO altera la afinación (efecto vibrato). Cuando [FILTER LFO] está activado, el LFO cambia la frecuencia de corte del filtro (efecto wah).*

■ Ajustar la sensibilidad del controlador D Beam (D BEAM SENS)

La sensibilidad del controlador D Beam cambiará según la cantidad de luz que hay en el entorno. Si no funciona de la forma esperada, ajuste la sensibilidad de forma apropiada para el entorno en que se encuentre. Cuanto mayor sea el valor, más alta será la sensibilidad.

1. Pulse [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS], o [ASSIGNABLE] para que se ilumine.
2. Pulse [PARAM].
3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar “Sens.”

4. Use VALUE [-]/[+] para ajustar la sensibilidad.

   Valor: 1–10

   Al subir el valor, el controlador D Beam se volverá más sensible. Normalmente, debe ajustarlo a “5.”
5. Pulse [EXIT] o [PARAM] para volver a la pantalla anterior.

MEMO

Este ajuste se conserva en la memoria incluso cuando la unidad está apagada.

■ Cambiar la polaridad del controlador (D BEAM POLARITY)

Cambiando el ajuste de la Polaridad del D Beam, puede invertir la dirección del efecto que se aplique.

1. Pulse [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS], o [ASSIGNABLE] para que se ilumine.
2. Pulse [PARAM].
3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar “Polarity.”

4. Use VALUE [-]/[+] cambiar la polaridad.

   Valor: NORMAL, REVERSE
5. Pulse [EXIT] o [PARAM] para volver a la pantalla anterior.

MEMO

Este ajuste se conserva en la memoria incluso cuando la unidad está apagada.

Utilizar los efectos del JUNO-D

En el JUNO-D siempre se dispone de tres efectos individuales. Puede editar independientemente los ajustes de los tres.

Multiefectos

El JUNO-D contiene 47 multiefectos distintos, incluyendo distorsión y simulación de altavoz giratorio.

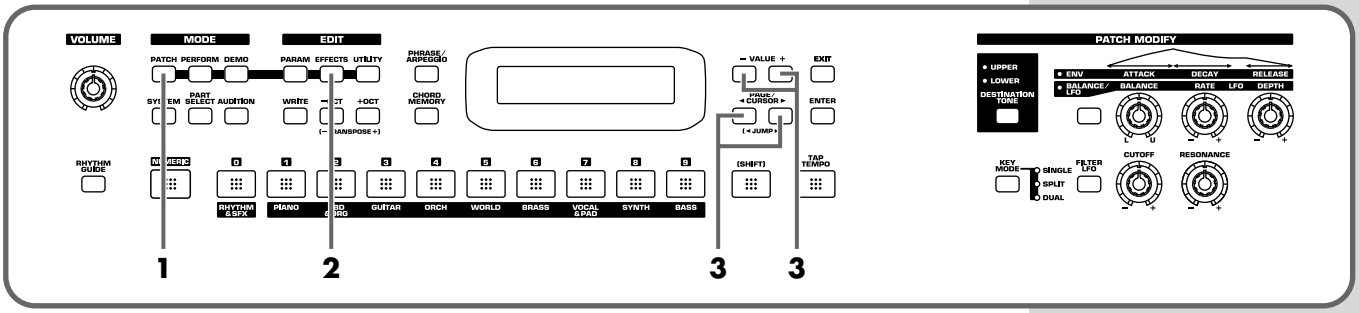
Chorus

Chorus añade una sensación de profundidad y espaciosidad a los patches.

Reverb

Reverb añade las características ambientales de distintos espacios acústicos como, por ejemplo las de las salas de concierto o de los auditorios.

■ Activar/desactiva efectos (Interruptor de Efectos Generales)



Utilice un interruptor para habilitar el efecto correspondiente deseado (multiefecto, chorus, reverb).
Si lo desea, puede desactivar estos interruptores para escuchar al sonido sin efectos cuando lo modifica, o si prefiere utilizar un procesador de efectos externo y no los efectos internos.
De fábrica, todos los tres efectos están ACTIVADOS.

1. Pulse [PATCH] para que se ilumine y la unidad entre en modo Patch.

2. Pulse [EFFECTS] para que se ilumine.

Se muestra el estado activado/desactivado de cada efecto (multiefecto, chorus, reverb).

3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar el tipo de efecto deseado y emplee VALUE [-]/[+] para activar o desactivarlo.

Al tocar el teclado en este estado, se aplicarán a los patches aquellos efectos cuyo interruptor de efectos generales esté activado.
Cuando el cursor indica "Rev" y Vd. desea editar los ajustes de los efectos, pulse PAGE/CURSOR[►]. Los parámetros se muestran uno tras otro empezando con los parámetros de los multiefectos (MFX).
Para más información, vea **Efectuar ajustes de efectos** (p. 67).

MEMO

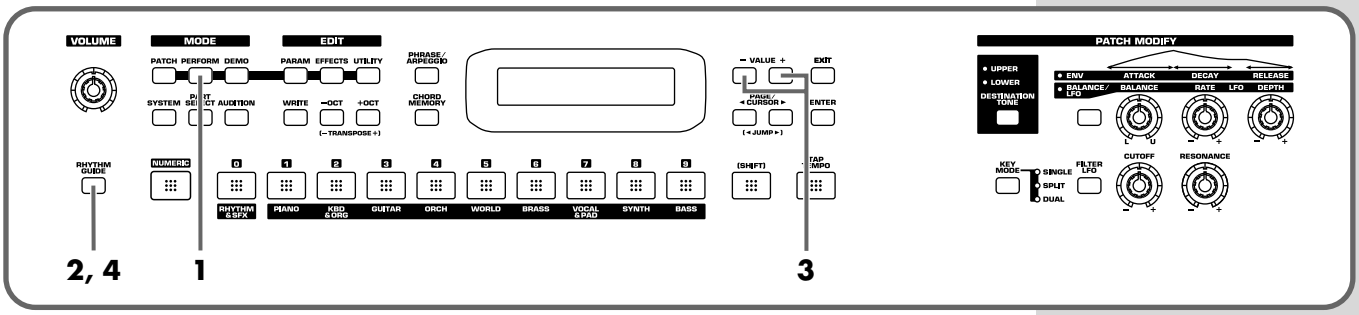
Los ajustes On/Off para cada efecto afectan de forma global al JUNO-D (son ajustes del sistema). Se conservan incluso cuando la unidad se apaga.

Utilizar la Guía de Percusión

La Guía de Percusión proporciona una manera fácil de producir patrones de percusión completos tan fácilmente como si utilizara un metrónomo.
La Guía de Percusión puede utilizarse sólo en el **modo Performance**, que permite tocar el teclado mientras suenan simultáneamente sonidos de percusión.

Modo Performance (p. 55)

Seleccionar un patrón de percusión



1. Pulse [PERFORM] para que se ilumine y la unidad entre en modo Performance.
2. Pulse [RHYTHM GUIDE] para que se ilumine.

   Empieza a sonar el patrón de percusión.
3. Con el nombre del patrón mostrado en la pantalla, utilice VALUE [-]/[+] para seleccionar el patrón de percusión deseado.
4. Pulse otra vez [RHYTHM GUIDE] para que se apague; el patrón de percusión deja de sonar.

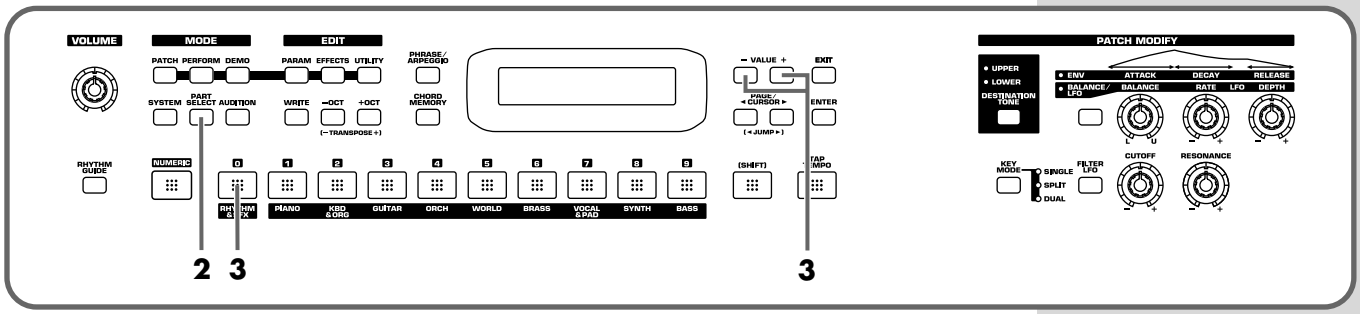
Para seleccionar un patrón de percusión sin que suene

1. Pulse [PERFORM] para que se ilumine y la unidad entre en modo Performance.
2. Pulse [RHYTHM GUIDE] mientras mantiene pulsado [SHIFT].
3. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el set de percusión deseado
4. Pulse [ENTER] para que suene el patrón de percusión.

MEMO

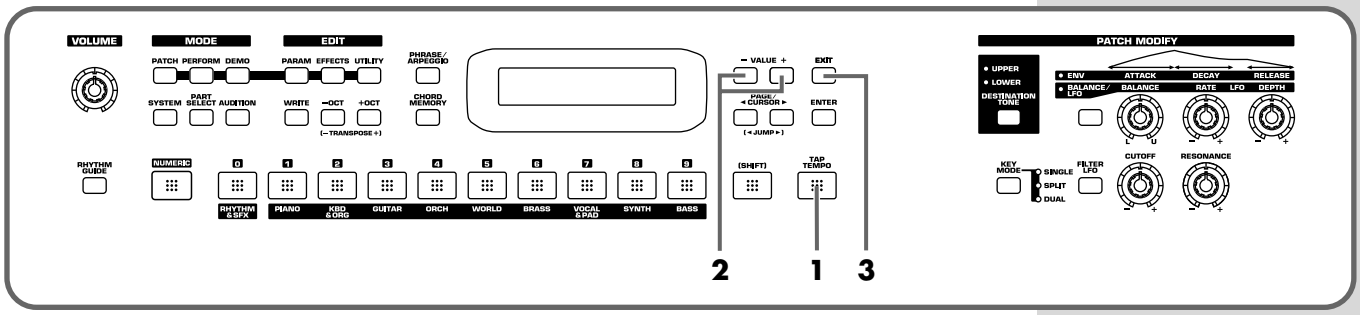
Si desea cambiar la parte que Vd. va a tocar junto con la guía de percusión, pulse [PART SELECT] para que se ilumine; después utilice [1]–[9] para seleccionar la parte (categoría) que desee tocar en el teclado.

Cambiar de sonido



1. Haga que suene el patrón de percusión.
2. Pulse [PART SELECT] para que se ilumine.
3. Pulse [0] para que se ilumine para seleccionar un set de percusión.
4. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el set de percusión que desee utilizar con el patrón de percusión.

Cambiar el tempo



Una vez seleccionado el patrón de percusión, podrá especificar el tempo.

1. Pulse [TAP TEMPO] para que se ilumine.

   Se muestra el tempo del patrón especificado en ese momento.

2. Use VALUE [-] para ajustar el tempo.
3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

MEMO

BPM significa pulsaciones por minuto e indica el número de negras que hay por minuto.

Pulsar un botón para modificar el tempo (Tap Tempo)

Puede modificar el tempo mediante la frecuencia con que pulsa [TAP TEMPO].

1. Marcando negras, pulse [TAP TEMPO] dos o más veces al tempo deseado.

   El tempo se calcula automáticamente y se ajustará al intervalo al que haya pulsado el botón.
   El botón le permite comprobar el tempo y el tipo de compás. Durante la reproducción del patrón de percusión, el botón parpadea en rojo en el primer tiempo de cada compás y en verde en los demás tiempos del compás.

Apuntes

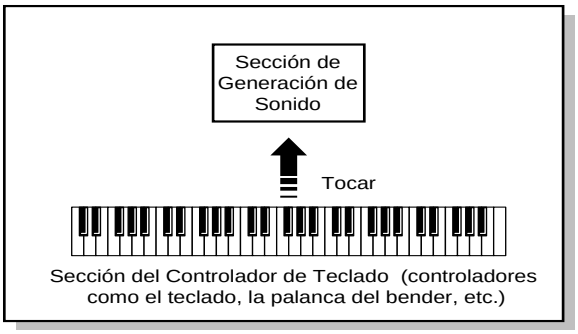
Uso Avanzado

Visión General del JUNO-D

Cómo está estructurado el instrumento

Estructura básica

En términos generales podemos decir que el JUNO-D consta de una sección de **controlador de teclado** y una sección de **generador de sonido**.


Sección de Generación de Sonido
Tocar
Sección del Controlador de Teclado (controladores como el teclado, la palanca del bender, etc.)

Sección del controlador de teclado

Esta sección consta del teclado, la palanca de pitch bend / modulación, los botones y potenciómetros del panel y el controlador D Beam. En esta sección también se incluye cualquiera de los pedales que se conecte al panel posterior. La información de ejecución que se genera cuando se llevan a cabo acciones como pulsar / soltar una tecla, o pisar el pedal hold, se envía a la sección del generador de sonido y / o a un aparato de sonido externo.

Sección del generador de sonido

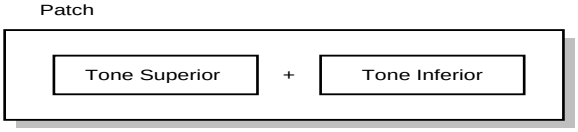
Esta sección genera y emite sonido a través de los jacks de salida y del jack para auriculares en función de los datos de ejecución que se reciben de la sección del controlador de teclado. Esta sección dispone de 16 partes, cada una de las cuales puede hacer que suenen sonidos diferentes (patches), hasta un máximo de 64 notas simultáneas. Este sección también cuenta con tres efectos (reverb, chorus y multiefectos).

Clasificación de los tipos de sonido del JUNO-D

Cuando utilice el JUNO-D se dará cuenta de que cuando se trabaja con sonidos entran en juego diferentes categorías de sonidos. A continuación le ofrecemos una sencilla explicación de cada una de las categorías de sonido disponibles en el JUNO-D.

Tones

En el JUNO-D los tones son las unidades de sonido más pequeñas. Sin embargo, no es posible hacer que un tone suene solo, por sí mismo. El patch es la unidad mínima de sonido que se puede hacer que suene, y los tones son las unidades básicas que conforman un patch.

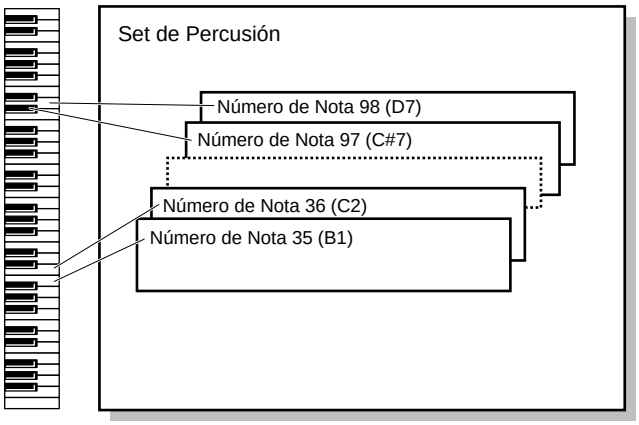


Patches

En el JUNO-D los sonidos que se utilizan en una ejecución normal (p. ej. desde el teclado) se llaman patches. Un patch podría compararse con un instrumento de uno de los miembros de una orquesta. Cada patch consta de dos tones: un tone superior y un tone inferior. Puede asignar los dos tones a su propia región del teclado, o hacer que suenen juntos para producir un sonido más rico (p. 44). Los ajustes detallados pueden realizarse de forma independiente para cada uno de los dos tones (p. 46).

Sets de percusión

Los sets de percusión consisten en un grupo de sonidos de varios instrumentos de percusión. Como con los instrumentos de percusión normalmente no se tocan melodías, no es necesario disponer de un sonido de instrumento de percusión para hacer que suene toda una escala en el teclado. Sin embargo, sí resulta importante disponer simultáneamente de tantos instrumentos de percusión como sea posible. Por esta razón, cada tono (número de nota) de un set de percusión producirá el sonido de un instrumento de percusión diferente.



Performance

Un performance es un conjunto de sonidos que contienen patches para las 16 partes que se utilizan cuando se usa la guía de ritmo o cuando se utiliza el JUNO-D con un aparato MIDI externo.

Parte

Una parte vendría a ser lo que es un músico dentro de una banda o una orquesta. Como el JUNO-D dispone de 16 partes, se pueden utilizar 16 patches o sets de percusión diferentes para hacer que suenen hasta 16 performances de forma simultánea.

Parte actual

La “parte actual” es la parte que suena cuando se interpreta en el teclado. El JUNO-D cuenta con un total de 16 partes. Para más información sobre cómo cambiar la parte actual, consulte “Seleccionar una parte” (p. 43).

Effects

Los efectos le permiten aplicar una amplia gama de efectos especiales a los patches o a los sets de percusión. Puede utilizar tres efectos simultáneamente: el efecto chorus (que añade profundidad y espaciosidad), la reverb (que añade reverberación) y los multiefectos (que se pueden seleccionar de entre los 47 tipos de efectos diferentes disponibles como, por ejemplo, ecualizador, saturación y delay).

Número de voces

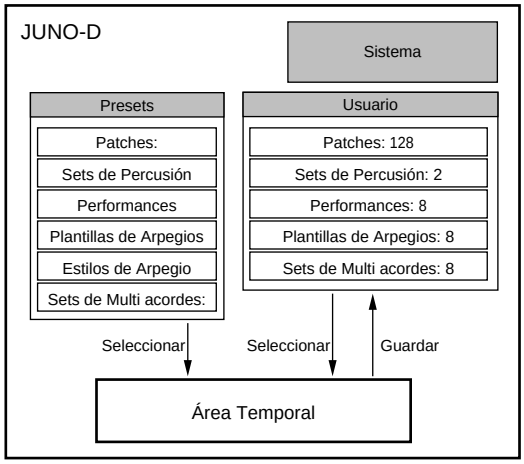
Polifonía máxima

El generador de sonido del JUNO-D puede producir hasta 64 notas (voces) de forma simultánea. Si los datos que se reciben intentan hacer que suene un número mayor de voces, algunas notas se descartan. Cuando el número de voces solicitadas exceda las 64 permitidas, el JUNO-D dará prioridad a las notas interpretadas en último lugar e irá desactivando consecutivamente las notas que estén sonando. El JUNO-D dispone de un ajuste de reserva de voces que permite reservar un número mínimo de voces para algunas partes determinadas (p. 56).

☞ Algunos tones necesitan más de dos voces para crear un solo tone. Para saber el número de voces que utiliza cada tone, consulte el apartado “Lista de Tones Originales” (p. 109).

Sobre la memoria

Los ajustes de los patches y de los performances se guardan en la memoria. Hay tres tipos de memoria: temporal, reescribible y no reescribible.



MEMO Todos los datos guardados en la zona del usuario pueden guardarse en un secuenciador externo (p. 98). Si vuelve a cargar en el JUNO-D esos datos guardados, todos los ajustes del JUNO-D volverán al estado en el que estaban cuando se guardaron los datos.

Memoria temporal

Zona temporal

Esta es la zona en la que se guardan los datos del patch o cosas por el estilo que se han seleccionado utilizando los botones del panel. Cuando se interpreta en el teclado o se reproduce un secuenciador externo, el sonido se produce tomando como base los datos de la zona temporal. Cuando se edita un patch, no se modifican directamente los datos de la memoria, sino que se recuperan los datos de la zona temporal y se editan allí.

Los ajustes de la zona temporal son temporales, y se pierden cuando se apaga la unidad o cuando se selecciona otro ajuste. Para conservar los ajustes que ha modificado, debe escribirlos en la memoria reescribible.

Memoria reescribible

Memoria del sistema

La memoria del sistema guarda los ajustes de los parámetros del sistema que determinan cómo funciona el JUNO-D.

Memoria del usuario

La memoria del usuario es la zona en la que normalmente se guardan los datos que el usuario necesita; contiene 128 patches, 2 sets de percusión y 8 performances.

Memoria no reescribible

Memoria de presetS

Los datos de la memoria de preset no pueden sobreescribirse. Sin embargo, puede recuperar ajustes de la memoria de preset en la zona temporal, modificarlos y luego guardar los datos modificados en la memoria reescribible.

Funcionamiento Básico del JUNO-D

Cambiar el modo

El JUNO-D dispone de varias funciones que están organizadas en dos modos diferentes: el modo Patch y el modo Performance. El funcionamiento del generador de sonido y de las pantallas que se muestran varía dependiendo del modo en el que se encuentre la unidad.

Modo Patch

Este modo se utiliza cuando se quiere tocar el teclado formando parte de una banda o cuando se quiere realizar una interpretación solista.

Cuando se enciende la unidad, el JUNO-D se inicializa en el modo Patch. Para acceder al modo Patch desde otros modos, sólo hay que pulsar [PATCH].

Los tres procesadores de efectos que lleva incorporados la unidad se utilizan sólo para el patch que está haciendo que suene.

En el modo Patch se pueden seleccionar y editar patches, y crear patches del usuario.

Modo Performance

En este modo puede hacer que suenen simultáneamente diferentes sonidos en las 16 partes. Después de encender la unidad, pulse [PERFORM] para seleccionar este modo. Los tres procesadores de efectos que lleva incorporados la unidad son utilizados en común por los patches de cada parte.

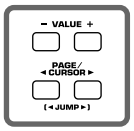
Se pueden crear hasta 8 performances del usuario.

Editar parámetros

En el JUNO-D los parámetros están organizados en páginas, de modo que puedan visualizarse de forma eficiente en la pantalla. Para seleccionar un parámetro, desplácese hasta la página adecuada. La zona subrayada en la pantalla parpadeará indicando que puede editar el valor en el que el cursor está situado.

Procedimiento básico

El procedimiento básico para editar un parámetro consiste en utilizar [◄]/[►] de PAGE/CURSOR para desplazarse entre las páginas y [-]/[+] de VALUE para modificar el valor del parámetro de una página.



En los casos en los que hay varias páginas, las páginas de contenidos relacionados están organizadas en grupos. Cuando se editan este tipo de parámetros, se puede mantener pulsado [SHIFT] y utilizar [◄]/[►] de PAGE/CURSOR para saltar al grupo de páginas previo o posterior.

MEMO

Cuando utilice [◄]/[►] de PAGE/CURSOR o [-]/[+] de VALUE puede hacer que el valor de los parámetros cambie de forma más rápida manteniendo pulsado un botón mientras pulsa el otro botón. Por otra parte, si mantiene pulsado [SHIFT] mientras está utilizando estos botones, el valor del parámetro cambiará dando saltos más grandes o usted podrá desplazarse entre los diferentes grupos de categorías de sonido (p. 55).

MEMO

Los botones [◄]/[►] de PAGE/CURSOR le permitirán desplazarse de forma más rápida entre las páginas si los sigue manteniendo pulsados. En algunos casos, se detendrá automáticamente al principio del grupo de páginas.

Ejecutar un comando

Si se muestra [ENT] en la parte superior derecha de la pantalla, puede ejecutar el comando que haya seleccionado pulsando [ENTER].

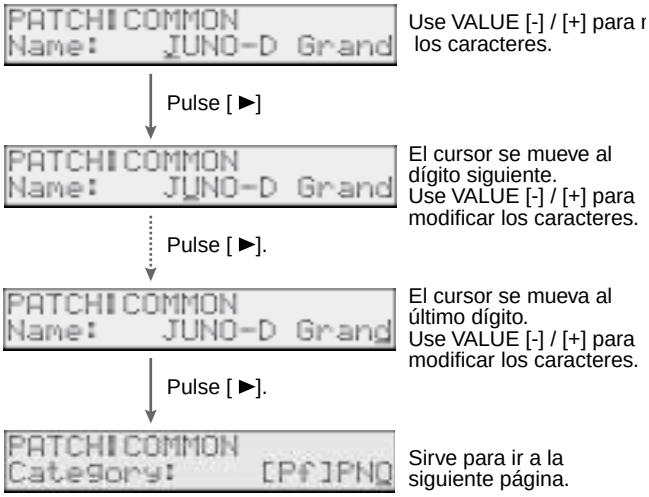
En el ejemplo anterior, al pulsar [ENTER] se ejecuta la copia de parámetros del patch (p. 49).

Asignar un nombre

Si pulsa [►] de PAGE / CURSOR en las páginas en las que se puede asignar un nombre a un patch o a un performance, no se desplazará inmediatamente a la página siguiente. En estos casos el cursor se irá desplazando hasta cada uno de los caracteres del nombre del patch o del performance. Sólo podrá desplazarse hasta la página siguiente cuando el cursor esté situado en el último carácter y vuelva a pulsar [►] de PAGE / CURSOR.

Lo mismo ocurrirá cuando se desplace en dirección contraria, cuando se desplace hacia páginas previas.

En las páginas en las que se puede asignar un nombre, puede mantener pulsado [SHIFT] y utilizar [◄] / [►] de PAGE / CURSOR para desplazarse hasta la página previa o la página posterior.


PATCH COMMON
Name: JUNO-D Grand
Use VALUE [-] / [+] para r los caracteres.
Pulse [►]
PATCH COMMON
Name: JUNO-D Grand
El cursor se mueve al dígito siguiente.
Use VALUE [-] / [+] para modificar los caracteres.
Pulse [►].
PATCH COMMON
Name: JUNO-D Grand
El cursor se mueva al último dígito.
Use VALUE [-] / [+] para modificar los caracteres.
Pulse [►].
PATCH COMMON
Category: [Pf]PNO
Sirve para ir a la siguiente página.

Pulsando [-] / [+] de VALUE se puede cambiar el carácter de la posición en la que está colocado el cursor.

Valores: espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

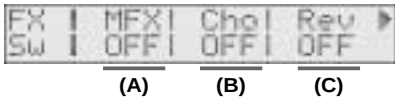
Al entrar caracteres, puede llevar a cabo las siguientes operaciones pulsando [0]–[9].

[0]: Suprime todos los caracteres.
[1]: Muestra un "." en la posición del cursor.
[2]: Muestra un espacio en la posición del cursor.
[3]: Muestra unan "A" en la posición del cursor.
[4]: Muestra unan "a" en la posición del cursor.
[5]: Muestra un "0" en la posición del cursor.
[6]: Convierte los caracteres mayúsculas y minúsculas.
[7]: Introduce un espacio en la posición del cursor.
[8]: Suprime el carácter en la posición del cursor y desplaza los siguientes caracteres hacia la izquierda.
[9]: (no asignado)

Cuando una página contiene dos o más ajustes

En casos como los de la página que se muestra a continuación, utilice [◄] / [►] de PAGE / CURSOR para cambiar entre (A), (B) y (C), y utilice [-] / [+] de VALUE para modificar el valor de cada parámetro.

Ejemplo: Interruptor de efecto maestro



Introducir números

En el JUNO-D puede seleccionar un número de patch / performance o introducir un valor numérico utilizando [-] / [+] de VALUE, o utilizando [0]-[9] de [NUMERIC] para introducir directamente el valor.

1. **Pulse [NUMERIC] para que su indicador se ilumine.**
   La indicación de la pantalla parpadeará.
2. **Utilice los botones de [0] a [9] para introducir el número.**
   - Si pulsa [0] mientras mantiene pulsado [SHIFT] cambiará el estado del valor entre positivo (+) y negativo (-).
3. **Si quiere dar por finalizado el valor introducido, pulse [ENTER].**
   Se dará por finalizada la introducción del valor y el indicador de [NUMERIC] se apagará.
   Si quiere cancelar la operación, pulse [EXIT].

Seleccionar una parte

En el JUNO-D puede utilizar los botones de [0] a [9] para seleccionar las partes.

La unidad dispone de un total de 16 partes. Seleccione las partes tal como se indica a continuación.

1. **Pulse [PERFORM] para que su indicador se ilumine y accederá al modo Performance.**
2. **Pulse [PART SELECT] para que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse el botón o botones indicados a continuación para seleccionar la parte que desea**

Parte 1	[1]	Parte 11	[SHIFT] y [1]
Parte 2	[2]	Parte 12	[SHIFT] y [2]
Parte 3	[3]	Parte 13	[SHIFT] y [3]
Parte 4	[4]	Parte 14	[SHIFT] y [4]
Parte 5	[5]	Parte 15	[SHIFT] y [5]
Parte 6	[6]	Parte 16	[SHIFT] y [6]
Parte 7	[7]		
Parte 8	[8]		
Parte 9	[9]		
Parte 10	[0]		

Crear patches (Modo Patch)

Si desea crear su propio sonido (patch) en el JUNO-D, empiece cogiendo uno de lo patches ya existentes (**patches de preset**) y edítelo para crear el sonido que desea. Podrá guardar los sonidos que cree en los 128 patches del usuario de los que dispone la unidad.

MEMO

Cada uno de los elementos que pueden ajustarse es un **parámetro**. Cuando se cambian los valores de los parámetros se está llevando a cabo lo que se conoce con el nombre de Edición.

MEMO

Los ajustes de los efectos internos (reverb, chorus, multiefectos) también se guardan como parte de los ajustes del patch. Para más información sobre cómo editar los ajustes de los efectos, consulte "**Añadir efectos**" (p. 65).

En este capítulo le explicamos los procedimientos que se utilizan para crear patches y las funciones que tienen los parámetros de los patches.

MEMO

Si quiere editar el sonido de un set de percusión, consulte "**Crear un set de percusión (Modo Patch)**" (p. 52).

Tres consejos para editar los patches

Seleccionar un patch que sea similar al sonido que quiere crear (p. 20).

Resulta difícil crear un nuevo sonido que sea exactamente igual al que se quiere crear si se selecciona al azar un patch cualquiera y se modifican sus parámetros. Resulta más lógico seleccionar un patch cuyo sonido se parezca al sonido que tiene en mente crear.

Escoger el tone que se quiere editar (p. 26).

Puede asignar un sonido instrumental diferente a cada uno de los dos tones (superior/inferior) de un patch y editarlos de forma independiente. Utilice [DESTINATION TONE] para seleccionar el tone que va a editar: sólo UPPER (tone superior), sólo LOWER (tone inferior) o ambos.

MEMO

Si [KEY MODE] está ajustado a SINGLE, el tone superior sonará siempre. Si sólo quiere escuchar el tone inferior mientras está realizando la edición, cambie [KEY MODE] a DUAL y haga girar completamente el potenciómetro BALANCE de la sección PATCH MODIFY hasta la posición "L".

Desactivar los efectos (p. 65).

Como los efectos del JUNO-D tienen un gran impacto sobre los sonidos, desactívelos para escuchar el sonido al desnudo y, de esta forma, poder evaluar mejor los cambios que está realizando. Como cuando desactive los efectos escuchará el sonido original del patch al desnudo, le será más fácil escuchar los resultados de sus modificaciones. De hecho, hay veces que, simplemente desactivando los ajustes de los efectos, se obtiene el sonido que se quiere.

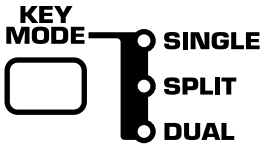
Cómo realizar los ajustes del patch

Incluidos los parámetros que pueden controlarse desde el panel, un patch consta de los siguientes tipos de ajustes.

- Ajustes utilizados por todo el patch (Patch Common)
- Ajustes para cada patch (Patch Tone)

A estos ajustes se les llama colectivamente "parámetros del patch".

Cambiar la manera en que suenan los tones (Key Mode)



En el JUNO-D, el sonido de cada patch se produce al combinarse dos tones: el **tone superior** y el **tone inferior** (p. 40). Los ajustes de [KEY MODE] le permiten especificar cómo van a sonar esos dos tones cuando interprete en el teclado.

MEMO

Este ajuste también es válido cuando se utiliza la función Patch Audition (audición del patch).

SINGLE: El tone superior suena al tocar todas las teclas del teclado.

SPLIT: El teclado queda dividido: la gama inferior de teclas hace que suene el tone inferior y la gama superior de teclas hace que suene el tone superior.

MEMO

Se puede cambiar el punto de división de la gama de teclas que hace sonar el tone superior y el tone inferior (p. 45).

DUAL: Los tones superior e inferior suenan superpuestos.

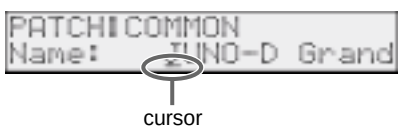
Editar los parámetros del patch

1. **Pulse [PATCH] para que su indicador se ilumine y así accederá al modo Patch.**
2. **Seleccione un patch.**
3. **Pulse [PARAM] para que su indicador se ilumine.**

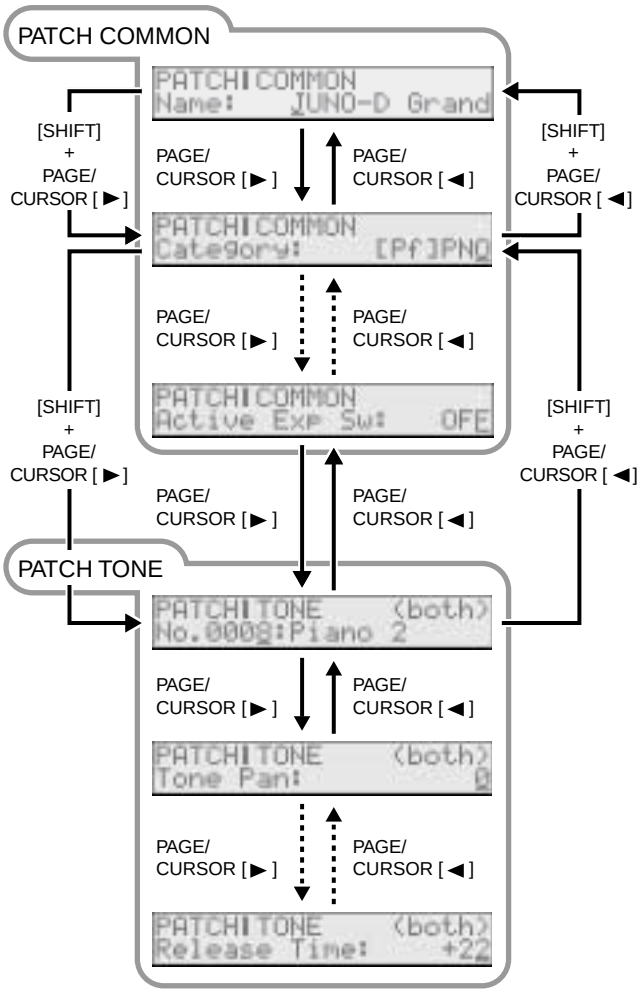
   Llegado este momento, ya puede editar los parámetros del patch.

   Utilice [◄]/[►] de PAGE/CURSOR para seleccionar el parámetro que quiere editar.

4. **Si hay un parámetro que se puede editar, el cursor (el subrayado) parpadeará debajo del valor. Si esto ocurre, ya puede utilizar [-]/[+] de VALUE para modificar el valor de ese parámetro del patch.**



Seleccionar los parámetros de patch



Efectuar ajustes que se aplican a todo el patch (parámetros Patch Common)

Puede editar los siguientes parámetros “Patch Common”.

Name (Nombre del Patch)

Aquí puede modificar el nombre del patch.

Utilice PAGE / CURSOR [◄] / [►] para desplazarse por los caracteres y use VALUE [-] / [+] para finalizar el carácter deseado.

Valor: espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! “ # $ % & ‘ ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

☞ “**Asignar un Nombre”** (p. 43)

Category

Cambia la categoría del patch.

☞ **“Seleccionar un Patch por categoría”** (p. 20)

Key Mode

Especifica cómo sonarán los dos tones cuando Vd. toque el teclado. La indicación mostrada en la pantalla está vinculada con el ajuste de [KEY MODE] del panel (p. 44).

VALOR

SINGLE: Suena el tone superior en todas las teclas del teclado.

SPLIT: Se divide el teclado; suena el tone inferior en el registro grave y el tone superior en el registro agudo.

* Puede cambiar el punto en que se dividen las zonas de los tones superior e inferior (p. 45).

DUAL: Se solapan los tones superior e inferior.

☞ **“Cambiar la manera en que suenan los tones (Modo de Tecla)”** (p. 44)

Patch Level

Especifica el nivel de volumen del patch.

VALOR: 0–127

Tone Balance

Ajusta el equilibrio entre LOWER y UPPER. Está vinculado con el mando [BALANCE] del panel (p. 26).

VALOR: -64 (LOWER)– +63 (UPPER)

Split Point

Al ajustar **“Key Mode”** (p. 45) en SPLIT, este ajuste especifica el punto de transición entre los tones superior e inferior.

VALOR: A0–C8

Split Arp

Cuando "**Key Mode**" (p. 45) está ajustado a SPLIT, este parámetro especifica el tone que se verá afectado por el arpeggiator.

VALOR

UPPER: El arpeggiator hará que suene el tone superior.

LOWER: El arpeggiator hará que suene el tone inferior.

BOTH: El arpeggiator hará que suene tanto el tone superior como el inferior.

Solo Switch (Interruptor de solo)

Si este ajuste está activado sólo sonará una nota aunque se mantengan pulsadas dos o más teclas. Este ajuste resulta efectivo cuando se quieren tocar solos utilizando un patch para instrumentos monofónicos como, por ejemplo, el saxo o la flauta.

VALOR

OFF: Se pueden hacer sonar acordes.

ON: El sonido sonará de forma monofónica.

UPPER: El modo de solo se utilizará solamente para el tone superior.

LOWER: El modo de solo se utilizará solamente para el tone inferior.

ModulationDst (Destino de la modulación)

Especifica el tone que se verá afectado por la modulación (p. 29).

VALOR

UPPER: La modulación sólo se aplicará al tone superior.

LOWER: La modulación sólo se aplicará al tone inferior.

BOTH: La modulación se aplicará tanto al tone superior como al tone inferior.

PitchBend Dst (Destino del efecto de pitch bend)

Especifica el tone que se verá afectado por el efecto de pitch bend (p. 29).

VALOR

UPPER: El efecto de pitch bend sólo se aplicará al tone superior.

LOWER: El efecto de pitch bend sólo se aplicará al tone inferior.

BOTH: El efecto de pitch bend se aplicará tanto al tone superior como al tone inferior.

Modify Dest (Destino de la modificación)

Especifica el tone que se verá afectado por los ajustes de sonido que se han realizado utilizando los potenciómetros del panel.

Está directamente vinculado al ajuste de [DESTINATION TONE] en el panel (p. 26).

VALOR

UPPER: La modificación sólo se aplicará al tone superior.

LOWER: La modificación sólo se aplicará al tone inferior.

BOTH: La modificación se aplicará tanto al tone superior como al tone inferior.

ExpressionDst (Destino de la expresión)

Especifica el tone que se verá afectado por la expresión.

VALOR

UPPER: La expresión sólo se aplicará al tone superior.

LOWER: La expresión sólo se aplicará al tone inferior.

BOTH: La expresión se aplicará tanto al tone superior como al tone inferior.

Active Exp Sw (Interruptor de expresión activa)

Activa / desactiva el efecto de expresión activa (p. 32).

VALOR

OFF: La expresión afectará sólo al volumen, como suele ser habitual.

ON: Se producirá un efecto de expresión activa utilizando los dos tones.

Realizar los ajustes para un tone individual (parámetros Patch Tone)

El JUNO-D permite ajustar los parámetros que se aplican individualmente a cada uno de los tones. El interruptor [DESTINATION TONE] del panel especifica qué tone o tones (superior / inferior) se verán afectados por los ajustes que realice (p. 26).

MEMO

Si está seleccionado "BOTH", se muestra el valor del parámetro del tone asignado al tone superior. Si cambia el ajuste de ese valor, tanto los parámetros del tone superior como los del tone inferior cambiarán ajustándose a los mismos valores.

No. (Número del tone original)

Para cada uno de los dos tones (superior e inferior) que configuran un patch se puede seleccionar uno de los 640 tones originales diferentes de los que dispone el JUNO-D.

VALOR: 0001-0640

Tone Pan (Panoramización del tone)

Este parámetro ajusta la posición de panoramización (posición estéreo) de cada tone cuando se utiliza la salida de audio estéreo. Si, por ejemplo, se aumenta el valor de L, se escuchará el sonido como si una mayor parte de él proviniera del lado izquierdo. De forma similar una mayor parte del sonido se originará en el lado derecho si se aumenta el valor de R.

VALOR: L64-0-63R

- **Especificar la cantidad de señal enviada al efecto**

MFX Switch (Interruptor de multiefectos)

Activa (on) / desactiva (bypass) los multiefectos para cada tone.

VALOR: BYPASS, ON

Chorus Send Lvl (Nivel de envío del efecto chorus)

Ajusta el nivel de la señal enviada al efecto chorus para cada tone.

VALOR: 0-127

Reverb Send Lvl (Nivel de envío de la reverb)

Ajusta el nivel de la señal enviada a la reverb para cada tone.

VALOR: 0-127

Coarse Tune (Afinación básica)

Ajusta la afinación del sonido del tone hacia arriba o hacia abajo en unidades de un semitono (+ / - 4 octavas).

VALOR: -48 – +48

Fine Tune (Afinación de precisión)

Ajusta la afinación del sonido del tone hacia arriba o hacia abajo en unidades de un cent (+/- 50 cents).

VALOR: -50 – +50

Un cent equivale a 1/100 (una centésima) de un semitono.

Crear transiciones sin interrupciones entre tecla y tecla (Portamento)

Portamento es un efecto que crea una transición sin interrupciones entre la afinación de una tecla y la de la siguiente. Cuando el parámetro Solo Switch está ajustado a "ON" se puede aplicar el efecto portamento para crear un efecto similar al de un violinista que cambia la afinación sin interrupciones al deslizar sus dedos por el diapasón.

Portamento Sw (Interruptor del efecto portamento)

Especifica si el efecto portamento se va a aplicar (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Portamento Time (Tiempo del efecto portamento)

Cuando se utiliza el efecto portamento este parámetro especifica el tiempo que va a durar el cambio de afinación. Cuanto más alto sea el valor, más tiempo tardará el cambio de afinación entre una nota y otra.

VALOR: 0-127

Variar los sonidos dependiendo de la fuerza con la que se interprete en el teclado

La fuerza con la que se pulsan las teclas del teclado se expresa mediante un valor de velocidad. Cuando se toca una nota con más fuerza se transmite un valor de velocidad más alto, lo que produce un volumen más alto o un tone diferente. Si edita los valores de Velo Sens Depth y Velo Sens Ofs podrá ajustar la relación entre la fuerza con la que interpreta en el teclado y el volumen con el que suenan las notas.

Velo Sens Depth (Profundidad de la sensibilidad a la velocidad)

Cuanto mayor sea el valor de este ajuste, mayores serán los cambios de volumen, incluso cuando los cambios en la fuerza con la que interpreta en el teclado sean pequeños. Cuanto menor sea el valor de este ajuste, menores serán los cambios de volumen de las notas que suenan, incluso cuando varíe mucho la fuerza con la que interpreta en el teclado.

VALOR: -64–+63

Velo Sens Ofs (Desplazamiento de la sensibilidad a la velocidad)

Los valores más altos de este ajuste permiten producir sonidos con un volumen alto incluso cuando se interpreta en el teclado de forma suave. Con los valores más bajos de este ajuste, los sonidos sonarán con un volumen bajo incluso si se interpreta con mucha fuerza en el teclado.

VALOR: -64–+63

Pitch Bend Range (Gama del efecto de pitch bend)

Especifica la cantidad de cambio en unidades de un semitono (hasta un máximo de dos octavas) que se va a producir en la afinación cuando se hace funcionar la palanca de pitch bend. La cantidad de cambio será la mismo tanto si la palanca se mueve hacia la derecha como si se mueve hacia la izquierda.

VALOR: 0-24

Ajustar la modulación del sonido (LFO)

El LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas) aplica cambios cíclicos al sonido. Puede aplicarse a la afinación, a la frecuencia de corte o al volumen para producir un efecto vibrato, wah o tremolo. Los tones originales del JUNO-D contienen ajustes de LFO adecuados para cada sonido. Puede editar los patches para ajustar la velocidad del efecto del LFO y la profundidad con la que afectará a la afinación y a la frecuencia de corte del filtro. No se puede ajustar simultáneamente la profundidad de la afinación y la profundidad de corte. Tampoco se puede ajustar la profundidad del efecto del LFO sobre el volumen. Si necesita utilizar un efecto tremolo que se pueda ajustar, utilice el multiefecto TREMOLO (p. 84).

Filter LFO (Interruptor del filtro del LFO)

Este ajuste especifica si el ajuste LFO Depth controlará la profundidad de la modulación de la frecuencia de corte o la modulación de la afinación. Está directamente vinculado con el funcionamiento del interruptor [LFO FILTER] del panel (p. 27).

VALOR

OFF (PCH): Permite ajustar la profundidad del efecto del LFO sobre la afinación.

ON (FLT): Permite ajustar la profundidad del efecto del LFO sobre la frecuencia de corte del filtro.

LFO Rate (Velocidad del LFO)

Ajusta la velocidad de modulación del LFO. Está directamente vinculado con el funcionamiento del potenciómetro [LFO RATE] del panel (p. 27).

VALOR: -64–+63

LFO Depth (Profundidad del LFO)

Especifica la profundidad del LFO. Si Filter LFO está ajustado a OFF, cambia la profundidad del efecto del LFO sobre la afinación. Si Filter LFO está ajustado a ON, cambia la profundidad del efecto del LFO sobre la frecuencia de corte. Este ajuste está directamente vinculado con el funcionamiento del potenciómetro [LFO DEPTH] del panel (p. 27).

VALOR: -64–+63

LFO Delay (Delay del LFO)

Ajusta el tiempo que pasa desde que se pulsa (o se suelta) una tecla hasta que empieza a aplicarse (o la duración que va a tener) el efecto del LFO.

VALOR: -64–+63

Ajustar el brillo o la contundencia del sonido (Filtro)

La sección del generador de sonido del JUNO-D contiene un filtro que puede cortar o realzar determinadas gamas de frecuencias del sonido. Cada tone original del JUNO-D dispone de sus propios ajustes de filtro, pero puede utilizar la edición de patches para modificar estos ajustes.

Cutoff Freq (Frecuencia de corte)

Especifica la frecuencia (frecuencia de corte) a partir de la que el filtro empieza a modificar el sonido. Este ajuste está directamente vinculado con el funcionamiento del potenciómetro [CUTOFF] del panel (p. 29).

VALOR: -64–+63

Resonance

Realza la zona cercana a la frecuencia de corte para añadir un carácter distintivo al sonido. Si sube este valor excesivamente, puede provocar oscilación y distorsión. Este parámetro está vinculado con el funcionamiento del mando [RESONANCE] del panel (p. 29).

VALOR: -64–+63

- **Ajustar el ataque o la caída del sonido (Envelope)**

Todos los tones propios del JUNO-D disponen de ajustes de envolvente, pero Vd. puede utilizar la edición de patches para aplicar ajustes relativos a estos ajustes. Según el tone seleccionado, es posible que la edición no proporcione cambio apreciable alguno en el sonido. No puede modificar el nivel de sustain.

Attack Time

Ajusta el tiempo de ataque de la envolvente. Está vinculado con el funcionamiento del mando [ATTACK] del panel (p. 28).

VALOR: -64–+63

Decay Time

Ajusta el tiempo de caída de la envolvente. Está vinculado con el funcionamiento del mando [DECAY] del panel (p. 28).

VALOR: -64–+63

Release Time

Ajusta el tiempo de desvanecimiento de la envolvente. Está vinculado con el funcionamiento del mando [RELEASE] del panel (p. 28).

VALOR: -64–+63

Guardar patches

Una vez haya editado el patch a su gusto, utilice el siguiente procedimiento para guardarlo.

1. **Pulse [PATCH] para que se ilumine y la unidad entre en modo Patch.**
2. **Seleccione el patch que desee editar.**
3. **Edite el patch.**

"Cambiar de tone con los mandos (Patch Modify)" (p. 26)
"Cómo realizar ajustes de patch" (p. 44).

4. **Cuando logre el sonido deseado, pulse [WRITE].**
   Use VALUE [-]/[+] para especificar el número en el que va a guardarse el patch del usuario (U001–U128).

   Tal como se muestra encima de estas líneas, la pantalla muestra el número del patch del usuario sólo si no hay datos ya guardados en ese número.

   Si guarda en un número en que un patch del usuario ya ha sido guardado, tenga en cuenta que se sobreescriben y se pierden los ajustes guardados previamente en este número.

5. **Pulse [ENTER].**
6. **Use VALUE [-]/[+] para especificar la categoría para el patch del usuario que desee guardar.**

   Para más información acerca de la categoría, vea **"Categorías de Patch"** (p. 49).

7. **Pulse otra vez [ENTER] para ejecutar la operación.**

Una vez guardado el patch del usuario, la pantalla indicará "COMPLETED." Con esto se completa el procedimiento.

Si decide no guardar el patch del usuario, pulse [EXIT].

Si no modifica **"Name (Nombre del Patch)"** (p. 45), el patch tendrá el mismo nombre que el especificado en el paso 2.

Categorías de Patch

En el JUNO-D, puede dar nombre y guardar en la categoría deseada cualquier patch que edite (**Patch del Usuario**). Guardar un patch editado en la categoría apropiada hará que sea más fácil encontrarlo cuando lo necesita. Esto también le permitirá utilizar los ajustes del arpegiador apropiados para su patch del usuario.

Categoría

Grupo de Categoría	Categoría		Contenidos
PIANO (Pf)	PNO	AC.PIANO	Piano Acústico
	EP	EL.PIANO	Piano Eléctrico
KBD & ORGAN (Ky)	KEY	KEYBOARDS	Otros Teclados (Clav, Clavechembalo, etc.)
	BEL	BELL	Bell, Bell Pad
	MLT	MALLET	Mallet
	ORG	ORGAN	Órgano eléctrico y Eclesiástico
	ACD	ACCORDION	Acordeón
	HRM	HARMONICA	Armónica, Blues Harp
GUITAR (Gt)	AGT	AC.GUITAR	Guitarra Acústica
	EGT	EL.GUITAR	Guitarra Eléctrica
	DGT	DIST.GUITAR	Guitarra con Distorsión
ORCH (Oc)	STR	STRINGS	Cuerda
	ORC	ORCHESTRA	Ensemble Orquestal
	HIT	HIT&STAB	Hit Orquestal, Hit
	WND	WIND	Vientos (Oboe, Clarinete, etc.)
	FLT	FLUTE	Flauta, Picolo
WORLD (Wr)	PLK	PLUCKED	Cuerda Pulsada (Arpa, etc.)
	ETH	ETHNIC	Otros Étnicos
	FRT	FRETTED	Inst con Trastes (Mandolina, etc.)
BRASS (Br)	BRS	AC.BRASS	Metal Acústico
	SBR	SYNTH.BRASS	Metal de Sintetizador
	SAX	SAX	Saxo
VOCAL & PAD (Vo)	BPD	BRIGHT PAD	Pad Brillante de Sinte
	SPD	SOFT PAD	Pad Suave de Sinte
	VOX	VOX	Vox, Coro
SYNTH (Sy)	HLD	HARD LEAD	Sinte Solista duro
	SLD	SOFT LEAD	Sinte Solista suave
	TEK	TECHNO SYNTH	Sinte Tecno
	PLS	PULSATING	Sinte Pulsante
	FX	SYNTH FX	FX de Sinte (Ruido, etc.)
	SYN	OTHER SYNTH	Poly Synth
BASS (Bs)	BS	BASS	Bajo Eléctrico y Acústico
	SBS	SYNTH.BASS	Bajo Sintetizado
RHYTHM & SFX (Rh)	DRM	DRUMS	Set de Percusión
	PRC	PERCUSSION	Percusión
	SFX	SOUND FX	Sonidos FX
	BTS	BEAT&GROOVE	Beat y Groove
	CMB	COMBINATION	Otros Patches

Funciones Útiles para la edición de patches (Patch Utility)

Patch Utility proporciona varias funciones que Vd. encontrará útil al editar patches como, por ejemplo, las de copiar o de iniciar un patch.

Copiar parámetros de patch (PATCH PRM COPY)

Los ajustes de cualquier patch pueden ser copiados en el patch seleccionado en ese momento. Haciendo un buen uso de esta función, puede editar más eficazmente. Puede copiar los siguientes cinco parámetros.

- UPPER TONE: Copiar los ajustes del tone Superior.
- LOWER TONE: Copiar los ajustes del tone Inferior.
- MFX: Copiar los ajustes de los multiefectos.
- CHORUS: Copiar los ajustes del chorus.
- REVERB: Copiar los ajustes de la reverb.

Copiar el TONE SUPERIOR o el TONE INFERIOR

1. **Pulse [PATCH] para que se ilumine y la unidad entre en modo Patch.**
   Seleccione el patch destino de la copia.
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "1:PATCH PRM COPY."**
4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "UPPER TONE" o "LOWER TONE."**

6. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Use VALUE [-]/[+] para seleccionar patch fuente de la copia.

7. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Use VALUE [-]/[+] para especificar si los datos se copian en el tone superior o en el tone inferior del patch seleccionado en ese momento.

8. **Pulse [ENTER].**
   Los ajustes del tone superior o del tone inferior se copian en el patch seleccionado en ese momento.

Una vez copiados los datos, la pantalla mostrará "COMPLETED." Con esto termina el procedimiento.

Copiar los ajustes de los efectos MFX, CHORUS o REVERB

1. **Pulse [PATCH] para que se ilumine y la unidad entre en modo Patch.**
   Seleccione el patch destino de la copia.
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "1:PATCH PRM COPY."**
4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "MFX," "CHORUS" o "REVERB."**

6. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Use VALUE [-]/[+] para especificar si van a copiarse los ajustes de efecto "PATCH" o los de "PERFORM (Performance)".

7. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Copiar ajustes de efectos "PATCH".
   Use VALUE [-]/[+] para seleccionar patch fuente de la copia.

   Copiar ajustes de efectos "PERFORM (Performance)"
   Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el performance fuente de la copia.

8. **Pulse [ENTER].**
   Los ajustes de efecto se copian en el patch seleccionado en ese momento.

Una vez copiados los datos, la pantalla mostrará "COMPLETED." Con esto termina la operación.

Inicializar los parámetros de un patch (PATCH INITIALIZE)

Esta operación sirve para inicializar los ajustes del patch seleccionado en ese momento.
Dado que todos los parámetros de patch se inicializarán, esta operación resulta útil cuando desee crear un sonido de cero.

NOTE
La operación de Inicialización se aplica sólo al sonido seleccionado en ese momento; no cambia el contenido de los sonidos guardados en la memoria del usuario. Si desea recuperar los ajustes de fábrica de todos los ajustes, lleve a cabo la operación Factory Reset (p. 17).

1. **Pulse [PATCH] para que se ilumine y la unidad entre en modo Patch.**
   Seleccione el patch que desee inicializar.
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "2:PATCH INITIALIZE."**
4. **Pulse [ENTER].**

5. **Pulse [ENTER] para llevar a cabo la operación.**

Una vez terminada la inicialización, la pantalla mostrará "COMPLETED." Con esto termina la operación.

Borrar un patch del usuario que haya guardado (PATCH REMOVE)

Esta operación sirve para borrar el patch del usuario especificado. Al borrar un patch, no será posible seleccionar el patch con ese número utilizando los botones de acceso directo. Si vuelve a guardar un patch en ese número, volverá a poder seleccionarlo.

1. **Pulse [PATCH] para que se ilumine y la unidad entre en modo Patch.**
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "3:PATCH REMOVE."**
4. **Pulse [ENTER].**

5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el patch del usuario que desee borrar.**
6. **Pulse [ENTER].**

Una vez borrados los datos, la pantalla mostrará "COMPLETED." Con esto termina la operación.

Transmitir ajustes de patch/set de percusión a través del conector MIDI OUT (XFER to MIDI)

Puede transmitir los ajustes de cualquier patch a través del conector MIDI OUT. Esta función puede utilizarse para guardar ajustes de patch en un secuenciador externo. Si selecciona "DUMP ALL" del menú, puede transmitir todos los datos guardados en el área del usuario en un secuenciador externo.

1. **Pulse [PATCH] para que se ilumine y la unidad entre en modo Patch.**
   Seleccione el patch o el set de percusión que desee transmitir.
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "4:XFER to MIDI."**
4. **Pulse [ENTER].**

Transmitir los ajustes del patch seleccionado en ese momento

5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "CURRENT PATCH."**
6. **Pulse [ENTER].**
   Los ajustes del patch seleccionado se transmiten a través del conector MIDI OUT.

Una vez transmitidos los datos, la pantalla mostrará "COMPLETED." Con esto termina la operación.

Transmitir los ajustes de un patch del usuario

5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "USER PATCHES."**
6. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Use VALUE [-]/[+] para especificar el primer número de la gama de números de patch del usuario que desee transmitir.

7. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Use VALUE [-]/[+] para especificar el último número de la gama de números de patch del usuario que desee transmitir.

8. **Pulse [ENTER].**
   Los ajustes de patch seleccionados se transmiten a través del conector MIDI OUT.

Una vez transmitidos los datos, la pantalla mostrará "COMPLETED." Con esto termina la operación.

Transmitir todos los datos guardados en el área del usuario

5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "DUMP ALL."**

6. **Pulse [ENTER].**
   Todos los datos guardados en el área del usuario se transmiten a través del conector MIDI OUT.

Una vez copiados los datos, la pantalla mostrará "COMPLETED." Con esto termina la operación.

MEMO

Si desea recuperar otra vez los datos guardados en el JUNO-D, envíe los datos al conector MIDI IN del JUNO-D. No haga funcionar el JUNO-D mientras recibe estos datos.

Recuperar los ajustes de fábrica (FACTORY RESET)

También puede llevar a cabo la operación FACTORY RESET desde Patch Utility.

Para más información acerca de la operación FACTORY RESET, vea, **"Recuperar los ajustes por defecto de fábrica (Factory Reset)"** (p. 17).

Crear un set de percusión (modo Patch)

El JUNO-D cuenta con sets de percusión aptos para una gran variedad de géneros musicales. Puede editar un set de percusión preset y modificar la afinación / el volumen / la panoramización de cada uno de los sonidos de los instrumentos de percusión para adaptarlos a su gusto y, luego, guardarlos como un set de percusión del usuario.

Cómo realizar los ajustes del set de percusión

Un set de percusión consta de los siguientes tipos de ajustes.

- Ajustes utilizados por todo el set de percusión (Rhythm Common)
- Ajustes para cada tone de percusión (Rhythm Tone)

A estos ajustes se les llama colectivamente "parámetros del set de percusión".

Editar los parámetros del set de percusión

1. **Pulse [PATCH] para que su indicador se ilumine y así accederá al modo Patch.**
2. **Seleccione un set de percusión (p. 22).**

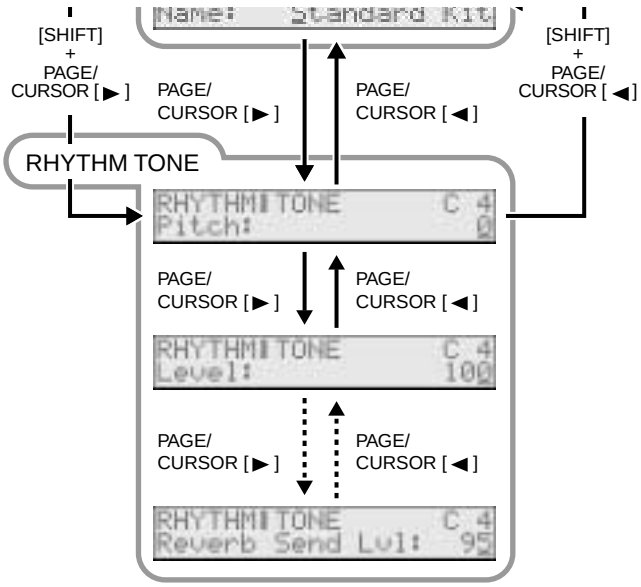
3. **Pulse [PARAM] para que se ilumine.**

   Llegado este momento, ya puede editar los parámetros del set de percusión.

   Utilice [◄]/[►] de PAGE / CURSOR para seleccionar el parámetro que quiere editar.

4. **Si hay un parámetro que se puede editar, el cursor (el subrayado) parpadeará debajo del valor. Si esto ocurre, ya puede utilizar [-]/[+] de VALUE para modificar el valor de ese parámetro del set de percusión.**

Seleccionar parámetros del set de percusión



Realizar ajustes que se aplican a todo el set de percusión (parámetros Rhythm Common)

Se pueden editar los siguientes parámetros Rhythm Common.

Name (Nombre del set de percusión)

Permite cambiar el nombre del set de percusión.

Puede utilizar [◄]/[►]] de PAGE / CURSOR para desplazarse de un carácter a otro del nombre y [-]/[+] de VALUE para seleccionar el carácter que desea introducir.

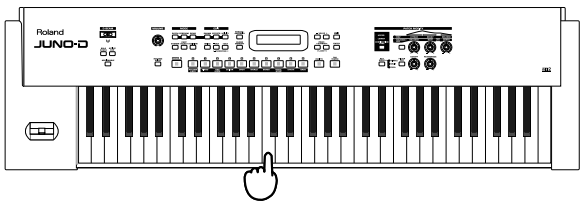
Valores: espacio, A-Z, a-z, 0-9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [?] ^ _ ` { | }

Para más información, consulte "Asignar un nombre" (p. 43).

Editar los ajustes de cada tone de percusión (parámetros Rhythm Tone)

Los sets de percusión asignan un instrumento diferente a cada tecla. De cada uno de estos sonidos instrumentales se pueden editar los siguientes parámetros.

Pulse una tecla para seleccionar el tone de percusión que quiere editar.



Pitch

Ajusta la afinación del sonido de percusión en unidades de un semitono.

VALOR: -60–+67

Level (Nivel)

Especifica el volumen del sonido de percusión.

VALOR: 0-127

Pan (Panoramización)

Este parámetro ajusta la posición de panoramización (posición estéreo) de cada sonido de percusión cuando se utiliza la salida de audio estéreo. Si, por ejemplo, se aumenta el valor de L, se escuchará el sonido como si una mayor parte de él proviniera del lado izquierdo. De igual manera, una mayor parte del sonido se originará en el lado derecho si se aumenta el valor de R.

Cuando este parámetro se ajusta a RND (aleatorio) se obtiene un efecto especial en el que el sonido se desplaza aleatoriamente a derecha e izquierda cada vez que se pulsa una tecla.

VALOR: RND, L63–0–63R

- **Especificar la cantidad de señal enviada al efecto**

Chorus Send Lvl (Nivel de envío del efecto chorus)

Ajusta el nivel de la señal enviada al efecto chorus para cada tone.

VALOR: 0-127

Reverb Send Lvl (Nivel de envío de la reverb)

Ajusta el nivel de la señal enviada a la reverb para cada tone.

VALOR: 0-127

Guardar un set de percusión (Set de percusión del usuario)

Una vez haya editado el set de percusión a su gusto, utilice el procedimiento siguiente para guardarlo.

1. **Pulse [PATCH] para que su indicador se ilumine y así accederá al modo Patch.**
2. **Seleccione el set de percusión que quiere editar.**
3. **Edite el set de percusión y sus tones de percusión.**

"Realizar ajustes que se aplican a todo el set se percusión (parámetros Rhythm Common)" (p. 52)
"Editar los ajustes de cada tone de percusión (parámetros Rhythm Tone)" (p. 52)

MEMO

Los ajustes modificados del patch (p. 26) no se guardan para los sets de percusión.

4. **Cuando haya modificado el set de percusión a su gusto, pulse [WRITE].**

   Utilice [-]/[+] de VALUE para especificar el número en el que va a guardar el set de percusión (U01-U02).

   Tal como se muestra arriba, en la pantalla sólo se mostrará el número del set de percusión si todavía no se ha guardado nada en ese número.

NOTE

Tenga mucho cuidado al guardar los sets de percusión, ya que los ajustes que haya guardado anteriormente se sobreescribirán y se perderán si guarda el set de percusión en un número en el que ya había guardado otro set de percusión.

5. **Pulse [ENTER].**

   A diferencia de los patches, los sets de percusión siempre se guardan en "DRM" (Percusión) del grupo de categoría "RHYTHM & SFX".

MEMO

Para más información sobre los grupos de categorías, consulte **"Categorías de patches"** (p. 49).

Cuando el set de percusión haya acabado de guardarse, en la pantalla se mostrará el mensaje "COMPLETED". Con esto finaliza el procedimiento.

MEMO

Si decide no guardar el set de percusión, pulse [EXIT].

Si no cambia el parámetro "**Name (Nombre del set de percusión)**" (p. 52), el set de percusión tendrá el mismo nombre que el set de percusión que se seleccionó en el paso 2.

Funciones útiles para la edición de sets de percusión (Rhythm Set Utility)

Rhythm Set Utility le proporciona funciones que le resultarán muy útiles a la hora de editar un set de percusión como, por ejemplo, la posibilidad de inicializar un tone de percusión o de copiar los ajustes de los efectos.

Copiar ajustes de efectos desde un set de percusión (RHY PRM COPY)

Esta operación permite copiar en el set de percusión seleccionado en ese momento los ajustes de los efectos de un set de percusión ya existente. Puede copiar los tres siguientes tipos de parámetros.

- MFX: Copia los ajustes de los multiefectos.
- CHORUS: Copia los ajustes del efecto chorus.
- REVERB: Copia los ajustes de la reverb.

1. **Pulse [PATCH] para que su indicador se ilumine y así accederá al modo Patch.**

   Seleccione el set de percusión que servirá de destino de la copia.

2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Utilice [◄]/[►] de PAGE/CURSOR para seleccionar "1:RHY PRM COPY".**
4. **Pulse [ENTER].**
5. **Utilice [-]/[+] de VALUE para seleccionar "MFX", "CHORUS" o "REVERB".**

6. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**

   Use VALUE [-]/[+] para especificar si se copian los ajustes de "RHYTHM" o bien de "PERFORM (Performance)".

7. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**

   Copiar los ajustes de los efectos de "RHYTHM"

   Seleccione el set de percusión fuente de la copia

   Copiar ajustes de los efectos de "PERFORM (Performance)"

   Seleccione el performance fuente de la copia.

8. **Pulse [ENTER].**

   Los ajustes se copian en el set de percusión seleccionado en ese momento.

Una vez copiados los datos, la pantalla indicará "COMPLETED." Con esto, se finaliza la operación.

Inicializar los ajustes de un tone de percusión específico (RHY INITIALIZE)

Esta operación inicializa los parámetros de tone de percusión (p. 52) de forma que recuperan el estado del tone de percusión antes de editarse.

MEMO

Si desea recuperar el estado original de todos los parámetros del set de percusión seleccionado, simplemente vuelva a seleccionar el set de percusión preset que ha utilizado para iniciar la edición.

NOTE

La operación de Inicialización se aplica sólo al tone seleccionado en ese momento; no cambiará el contenido de los demás sonidos guardados en la memoria del usuario. Si desea recuperar el estado de fábrica de todos los ajustes, lleve a cabo la operación Factory Reset (p. 17).

1. **Pulse [PATCH] para que se ilumine y la unidad entre en modo Patch.**
2. **Seleccione el set que contenga el tone de percusión que desee inicializar.**
3. **Pulse [UTILITY].**
4. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "2:RHY INITIALIZE."**
5. **Pulse [ENTER].**

6. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el tone de percusión que desee inicializar.**

   VALOR: A 0 (key#21)–C 8 (key#108)

MEMO

También puede pulsar una tecla para seleccionar el tone de percusión que va a editar.

7. **Pulse otra vez [ENTER] para ejecutar.**

Una vez terminada la inicialización, la pantalla mostrará "COMPLETED." Con esto termina la operación.

Borrar un set de percusión que haya guardado (RHY REMOVE)

Esta operación borra el set de percusión del usuario especificad. Al borrar un set de percusión, no podrá seleccionar el set de percusión con ese número. Si vuelva a guardar un set de percusión en ese número, volverá a poder seleccionarlo.

1. **Pulse [PATCH] para que se ilumine y la unidad entre en modo Patch.**
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "3:RHY REMOVE."**
4. **Pulse [ENTER].**

5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el set de percusión del usuario que desee borrar.**
6. **Pulse [ENTER].**

Una vez terminada el borrado de los datos, la pantalla mostrará "COMPLETED." Con esto termina la operación.

Vea **Crear un Patch (Modo Patch) (**p. 51**)** acerca de la **Transmisión de ajuste de patch/percusión a través del conector MIDI OUT (XFER to MIDI)**, o **Recuperar los ajustes de fábrica (FACTORY RESET)**.

Escoger una parte y seleccionar el sonido

Un performance contiene 16 partes que le permiten hacer que suenen simultáneamente varios sonidos. A continuación le explicamos cómo cambiar las partes y cómo asignar un patch (o un set de percusión) a cada parte.

1. **Pulse [PERFORM] para que su indicador se ilumine y así accederá al modo Performance.**
2. **Pulse [PART SELECT] para que su indicador se ilumine, y utilice los botones de [0] a [9] para seleccionar una parte.**
   Pulse [0] para seleccionar la Parte 10 (Percusión). Para seleccionar las partes 11-16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse uno de los botones del [1] al [6] (p. 43).
3. **Utilice [-]/[+] de VALUE para especificar un patch o un set de percusión para la parte.**
   También puede seleccionar un patch utilizando la función [NUMERIC].

Asignar patches de la misma categoría a varias partes

Cuando el indicador de [PART SELECT] esté iluminado, puede mantener pulsado [SHIFT] y utilizar [◄]/[►] de PAGE/CURSOR para avanzar a través de las categorías asignadas a cada parte, seleccionando patches del grupo de la categoría previa o posterior sin que se tenga en cuenta el botón que está seleccionado. Esto le permitirá asignar a cada parte patches de otras categorías diferentes a las que se muestran en el panel. Por ejemplo, si quiere preparar varios patches de la misma categoría como, por ejemplo, dos tipos de órganos, puede utilizar el método anterior para seleccionar patches de órgano para una categoría que no utiliza.

Escuchar de forma rápida y consecutiva los sonidos internos del JUNO-D/Visualizar simplemente una lista con los patches del usuario

Utilizando el procedimiento anterior podrá escuchar consecutivamente todos los sonidos internos que lleva incorporados el JUNO-D sin tener que pulsar ningún botón de selección de una categoría. Además de los patches del usuario organizados en grupos de categorías, también puede visualizar simplemente una lista con los patches del usuario. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [►] para ir cambiando de categoría; después de la categoría "Bass" podrá visualizar los patches del usuario (u001-u128), que se muestran como una categoría.

* *Sólo cuando visualice los patches del usuario como una lista, la "u" que hay antes del número de patch del usuario se mostrará en minúscula.*

Seleccionar los números de los performances

Pulse [PART SELECT] para que su indicador se apague.

Utilizando [-]/[+] de VALUE

Si pulsa los botones [-]/[+] de VALUE se seleccionará el performance que va antes o después del performance seleccionado en ese momento. No es necesario pulsar [ENTER] después de haber realizado la selección. El número que haya seleccionado tendrá efecto de forma inmediata y el performance quedará seleccionado.

Utilizando los botones de acceso directo

- **Cuando no se utiliza la función [NUMERIC]**
  Utilice los botones del [0] al [9] para introducir un número.
  El dígito superior permanecerá fijo y sólo el dígito inferior cambiará. Este método resulta útil para avanzar a través de los números de forma sucesiva.
  No es necesario pulsar [ENTER] después de haber realizado la selección. El número que haya seleccionado tendrá efecto de forma inmediata y el performance quedará seleccionado.
- **Cuando se utiliza la función [NUMERIC]**

1. **Pulse [NUMERIC] para que su indicador se ilumine.**
2. **Utilice los botones del [0] al [9] para introducir un número de dos dígitos.**
   La indicación que se muestra en pantalla parpadeará.
3. **Si quiere dar por finalizado el valor que ha introducido, pulse [ENTER].**
   El valor introducido se dará por finalizado y el indicador de [NUMERIC] se apagará. Si quiere cancelar la operación, pulse [EXIT].

MEMO

Los performances del usuario se muestran al final de los performances de preset. Puede mantener pulsado [SHIFT] y utilizar [◄]/[►] de PAGE/CURSOR para ir cambiando entre la pantalla de performances del usuario y la de performances de preset.

Editar los ajustes de un performance

Los performances del JUNO-D contienen ajustes que se aplican a todo el performance y ajustes que se aplican de forma individual a cada parte del performance.

- Los ajustes que se aplican a todo el performance son:
- Ajustes para todo el performance como, por ejemplo, el nombre del performance (p. 55).
- Ajustes de los efectos que se aplican al performance (p. 56).

Los ajustes que se aplican de forma individual a cada parte del performance son:

- Ajustes de las partes del performance (p. 56).
- Ajustes de los efectos que se aplican a las partes del performance (p. 58).

Realizar ajustes que se aplican a todo el performance

1. **Pulse [PERFORM] para que su indicador se ilumine y así accederá al modo Performance.**
2. **Seleccione un performance.**
3. **Pulse [PARAM] para que su indicador se ilumine.**

4. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar el parámetro deseado y use VALUE [-]/[+] para especificar su valor**
   Puede modificar los siguientes parámetros.

☞ Para guardar el performance, vea **"Guardar un performance"** (p. 59).

Realizar ajustes que se aplican a todo el performance (parámetros Performance Common)

Name (Nombre del performance)

Permite cambiar el nombre del performance.

Puede utilizar [◄]/[►] de PAGE/CURSOR para desplazarse de un carácter a otro del nombre y [-]/[+] de VALUE para seleccionar el carácter que desea introducir.

Valor: espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = Para más información, consulte "**Asignar un nombre**" (p. 43).

Voice Rsv 1-16 (Reserva de voces 1-16)

El generador de sonido del JUNO-D puede producir hasta 64 notas (voces) de forma simultánea. Si los datos que se reciben intentan hacer que suene un número mayor de voces, las notas sobrantes se descartarán. El JUNO-D dispone de un ajuste de **reserva de voces** que le permite reservar un número mínimo de voces para cada parte. Por ejemplo, si ajusta Voice Rsv 1-16 a "10" para la parte 16, se asignan diez voces para cada uno de los tones superior e inferior de la parte 16, incluso si el número total de voces que están sonando alcanza el máximo permitido de 64 voces. Así pues, tenga en cuenta el número de sonidos que quiere hacer que suenen y el número de tones que tiene el patch que está utilizando, y ajuste en consecuencia la reserva de voces para cada parte.

:

Valor: 0–32

MEMO

El ajuste máximo de la reserva de voces para todas las partes no puede superar las 32 voces.

Level (Nivel de Performance)

Especifica el volumen del performance.

Valor: 0–127

MFX Source

Cuando se aplica el efecto MFX en el modo Performance, este parámetro determina si el efecto utilizará los parámetros del performance o los parámetros del patch asignado a la parte (p. 65).

VALOR

PERFORM: El efecto MFX se aplicará según los parámetros del efecto del performance.

PART1–PART16: El efecto MFX se aplicará según los parámetros del patch que se ha seleccionado para la parte.

Editar los ajustes de los efectos de un performance

En el modo Performance puede pulsar [EDIT] para editar los ajustes de los efectos de un performance. Para más detalles, consulte "**Añadir efecto**s" (p. 65).

☞ Para guardar el performance que ha editado, consulte "Guardar un performance" (p. 59).

Editar los ajustes de las partes de un performance (Part Setup)

1. **Pulse [PERFORM] para que su indicador se ilumine y así accederá al modo Performance.**
2. **Seleccione un performance.**
3. **Pulse [PART SELECT] para que su indicador se ilumine.**
4. **Pulse [PARAM] para que su indicador se ilumine.**
5. **Utilice los botones del [0] al [9] para seleccionar la parte cuyos ajustes quiere editar.**
   Para seleccionar las partes 11-16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse uno de los botones del [1] al [6] (p. 43).
   Llegado este momento, ya puede editar los parámetros Part Setup.
6. **Utilice [◄]/[►]de PAGE/CURSOR para seleccionar un parámetro y utilice [-]/[+] de VALUE para especificar su valor.**
   Se pueden modificar los parámetros siguientes.

☞ Para guardar el performance que ha editado, consulte "**Guardar un performance**" (p. 59).

Parámetros de las partes de un performance (parámetros Part Setup)

Level (Nivel de la parte)

Especifica el volumen de cada parte. Se utiliza principalmente para conseguir el balance de volumen correcto entre las partes.

Valor: 0-127

Pan (Panoramización de la parte)

Este parámetro ajusta la posición de panoramización (posición estéreo) de cada Parte cuando se utiliza la salida de audio estéreo. Si, por ejemplo, se aumenta el valor de L, se escuchará el sonido como si una mayor parte de él proviniera del lado izquierdo. De igual manera, una mayor parte del sonido se originará en el lado derecho si se aumenta el valor de R.

Cuando este parámetro se ajusta a RND (aleatorio) se obtiene un efecto especial en el que el sonido se desplaza aleatoriamente a derecha e izquierda cada vez que se pulsa una tecla.

VALOR: RND, L63-0-63R

Receive Ch (Canal de recepción)

En el modo Performance el JUNO-D funciona como un módulo de sonido MIDI multitímbrico de 16 partes. Este parámetro especifica el canal de recepción MIDI para cada parte.

Valor: 1-16

Cada una de las partes del performance "P32:SEQ Template" está ajustada a los siguientes canales.

PARTE [1]	(PIANO)	Canal 1
PARTE [2]	(KBD & ORGAN)	Canal 2
PARTE [3]	(GUITAR)	Canal 3
PARTE [4]	(ORCH)	Canal 4
PARTE [5]	(WORLD)	Canal 5
PARTE [6]	(BRASS)	Canal 6
PARTE [7]	(VOCAL & PAD)	Canal 7
PARTE [8]	(SYNTH)	Canal 8
PARTE [9]	(BASS)	Canal 9
PARTE [10 (0)]	(RHYTHM & SFX)	Canal 10
PARTE [11]		Canal 11
PARTE [12]		Canal 12
PARTE [13]		Canal 13
PARTE [14]		Canal 14
PARTE [15]		Canal 15
PARTE [16]		Canal 16

Receive Sw (Interruptor de recepción)

Habitualmente este parámetro se deja ajustado a "ON". Si se quiere utilizar un módulo de sonido externo para hacer que suene una determinada parte, puede ajustar este parámetro a "OFF" para enmudecer el generador de sonido interno de esa parte.

Valor: ON, OFF

MEMO

El teclado del JUNO-D no hará sonar el generador de sonido interno de aquellas partes cuyo parámetro Receive Sw esté ajustado a "OFF".

Receive Prg Chg (Interruptor de recepción de mensajes de cambio de programa)

Permite especificar para cada parte si se van a recibir (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI de Cambio de Programa.

Valor: OFF, ON

Receive Bank Sel (Interruptor de recepción de mensajes de selección de banco)

Permite especificar para cada parte si se van a recibir (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI de Selección de Banco.

Valor: OFF, ON

Scale Tune (Afinación de la escala)

Permite especificar una afinación diferente para cada parte. Pulse [ENTER] para acceder a la pantalla de ajustes de Scale Tune. Para más detalles, consulte **"Editar los ajustes de afinación de la escala (SCALE TUNE)" (p. 58)**.

Si quiere editar la afinación de la escala para el modo Patch, consulte "**Realizar los ajustes de afinación de la escala para un patch (PATCH SCALE)**" (p. 91).

Part Patch Edit (Edición de los patches de las partes)

El patch asignado a cada una de las partes también puede editarse desde el modo Performance. Puede pulsar [ENTER], editar los parámetros del patch y guardar el patch del mismo modo que se hace desde el modo Patch (p. 44).

Si decide detener la edición del patch, pulse [EXIT] para volver a la pantalla que se muestra arriba.

NOTE

El modo Patch y el modo Performance comparten los mismos patches. Esto significa que si guarda un patch en uno de estos modos, ese nuevo patch que ha guardado también sonará si lo selecciona en el otro modo. Para evitar problemas como, por ejemplo, cambios no deseados en el sonido de los patches que está utilizando en el modo Performance, tenga muy en cuenta esta información cuando guarde los patches

Si resulta que el mismo patch está seleccionado tanto en el modo Patch como en el modo Performance y guarda el patch en un modo y, a continuación, cambia al otro modo, el patch seguirá sonando según los ajustes que tenía antes de guardarlo. Sin embargo, cuando vuelva a seleccionar el patch o el performance otra vez, el patch sonará según los últimos ajustes que ha guardado.

Editar los ajustes de afinación de escala (SCALE TUNE)

La función Scale Tune permite utilizar una variedad de afinaciones. Para cada nota de C–B, puede especificar la afinación por unidades de un "cent" (1/100 de un semitono).

Los ajustes de Scale Tune se realizan independientemente para cada parte.

☞ Si desea editar la afinación de la escala para el modo Patch, vea **"Realizar ajustes de afinación de la escala para un patch (PATCH SCALE)"**.

1. **Seleccione el parámetro "Scale Tune" (p. 57).**
2. **Pulse [ENTER].**

3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "Type" o "Tune" y utilice VALUE [-]/[+] para especificar el valor.**
4. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior**

Type (Tipo de Afinación de la Escala de la Parte)

Puede cambiar el parámetro "Type" para recuperar varios ajustes para Scale Tune. Al cambiar "Type," todos los parámetros de la afinación de la escala cambiarán automáticamente.

EQUAL (Temperamento Igual):

Este temperamento divide una octava en 12 partes iguales y es el método más empleado en la música del occidente.

JUST (maj) in C (Temperamento Justo (mayor):

Comparado con el temperamento igual, las triadas principales suenan más puras. No obstante, se logra este efecto sólo en una tonalidad y si cambia de tonalidad, los acordes se vuelven ambiguos.

JUST (min) in C (Temperamento Justo (menor):

Comparado con el temperamento igual, las triadas principales suenan más puras. No obstante, se logra este efecto sólo en una tonalidad y si cambia de tonalidad, los acordes se vuelven ambiguos.

ARABIC (Escala Arabe):

En esta escala, E y B están un cuarto de tone más grave y C#, F# y G# un cuarto de tono más agudo que en el temperamento igual. Los intervalos entre G y B, C y E, F y G#, Bb y C#, y Eb y F# tienen una tercera natural-el intervalo entre una tercera mayor y una tercera menor.

Tune C–B (Afinación de la Escala de la Parte C–B)

Realiza los ajustes de la afinación de la escala para cada parte.

Valor: -64–+63

Editar los ajustes de los efectos para cada parte del performance (Performance Part Effect)

1. **Pulse [PERFORM] para que se ilumine y la unidad entre en modo Performance.**
2. **Seleccione un performance.**
3. **Pulse [PART SELECT] para que se ilumine.**
4. **Use [0]–[9] para seleccionar la parte cuyos ajustes desee editar.**

   Para seleccionar las partes 11–16, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1]–[6] (p. 43).
5. **Pulse [EFFECTS] para que se ilumine.**

   Ahora puede efectuar ajustes para los parámetros de la parte del performance.
6. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar un parámetro y utilice VALUE [-]/[+] para especificar el valor deseado.**

   Puede modificar los siguientes parámetros.

☞ Para guardar el performance editado, vez **"Guardar un Performance"** (p. 59).

Interruptor de Efectos Generales

También puede ajustar el Interruptor de Efectos Generales. Para más detalles, vea **"Activar/Desactivar la función de efectos (MASTER EFFECT SWITCH)"** (P. 65).

MFX Switch

Ajusta los multiefectos en on/bypass (off) en cada Parte.

Valor: BYPASS, ON

Chorus Send Lvl (Nivel de Envío del Chorus)

Ajusta la cantidad de efecto de chorus que se aplica a cada Parte.

Valor: 0–127

Reverb Send Lvl (Nivel de Envío de la Reverb)

Ajusta la cantidad de efecto de reverb que se aplica a cada Part.

Valor: 0–127

Guardar un performance

Use el siguiente procedimiento para guardar el performance que ha editado.

1. **Pulse [WRITE].**
   Use VALUE [-]/[+] para especificar el número (U1–U8) en el que va a guardarse el performance del usuario.

NOTE
Tenga en cuenta que si selecciona un número en que ya ha guardado un performance del usuario, se sobreescriben y se pierden los ajustes guardados.

2. **Pulse [ENTER].**
   Si hay patches editados para algunas partes, se muestra el siguiente mensaje.

   Si no ha editado ninguno de los patches en el performance, se guarda el performance del usuario y la pantalla indica "COMPLETED."

3. **Si desea guardar el patch editado, pulse [ENTER].**
   La pantalla indica la parte en que se utiliza el patch editado.
   Use VALUE [-]/[+] para especificar el número (U001–U128) en el que se ha a guardar el patch del usuario.

   Si decide no guardar el patch del usuario, pulse [EXIT].

NOTE
Tenga en cuenta que si selecciona un número en que ya ha guardado un patch del usuario, se sobreescriben y se pierden los ajustes guardados.

4. **Pulse [ENTER].**

5. **Use VALUE [-]/[+] para especificar la categoría para el patch del usuario que desee guardar.**

Para más información sobre las categorías vea, **"Categorías de Patch"** (p. 49)

6. **Pulse [ENTER] otra vez para ejecutar la operación.**
   Una vez guardado el patch, la pantalla indicará "COMPLETED."
   Si hay más patches que han sido editados, las partes que utilizan dichos patches se muestran de forma consecutiva.
   Repita los pasos 3.–6.

7. **Una vez guardados los patches precisos, volverá a la pantalla que aparecía en el paso 1.**

8. **Pulse [ENTER].**

Una vez guardado el performance del usuario, la pantalla indicará "COMPLETED.""

MEMO
Si decide no guardar el performance del usuario, pulse [EXIT].
Si no modifica el parámetro **"Name (Performance Name)"** (p. 56), el performance tendrá el mismo nombre que el que ha estado editando.

Funciones útiles para la edición de performances (Performance Utility)

La prestación Performance Utility proporciona distintas funciones que Vd. encontrará útil al editar performances. Permiten llevar a cabo tales operaciones como las de copiar o inicializar performances.

Copiar parámetros de efecto o de parte (PERFORM PRM COPY)

Esta operación sirve para copiar los ajustes del performance especificado en el performance seleccionado en ese momento. Con esta prestación, puede editar más eficazmente. Puede copiar los siguientes cuatro parámetros. También puede copiar de un patch los parámetros relacionados con los efectos patch.

- **PART:** Copiar los ajustes efectuados para cada parte (p. 56).
- **MFX:** Copiar los ajustes de los multiefectos.
- **CHORUS:** Copiar los ajustes del chorus.
- **REVERB:** Copiar los ajustes de la reverb.

Copiar los ajustes efectuados para cada parte de un performance

1. **Pulse [PERFORM] para que se ilumine y la unidad entre en modo Performance.**
   Seleccione el performance destino de la copia.

2. **Pulse [UTILITY].**

3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "1:PERFORM PRM COPY."**

4. **Pulse [ENTER].**

5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "PART."**

6. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el performance fuente de la copia.

7. Pulse PAGE/CURSOR [►].

Use VALUE [-]/[+] para especificar la parte fuente de la copia.

MEMO

También puede seleccionar la parte deseada pulsando[0]–[9] o manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [1]–[6].

8. Pulse PAGE/CURSOR [►].

Use VALUE [-]/[+] para la parte destino de la copia.

MEMO

También puede seleccionar la parte deseada pulsando[0]–[9] o manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [1]–[6].

9. Pulse [ENTER].

Los ajustes efectuados para cada parte del performance se copian en el performance seleccionado en ese momento.

Una vez completada la operación copiar, la pantalla indicará "COMPLETED".

Copiar los ajustes de los efectos

1. Pulse [PERFORM] para que se ilumine y la unidad entre en modo Performance.

Seleccione el performance destino de la copia.

2. Pulse [UTILITY].

3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "1:PERFORM PRM COPY."

4. Pulse [ENTER].

5. Use VALUE [-]/[+] para seleccionar "MFX," "CHORUS" o "REVERB."

6. Pulse PAGE/CURSOR [►].

Use VALUE [-]/[+] para especificar si se copiarán los ajustes de los efectos de "PATCH" o de "PERFORM (performance)".

7. Pulse PAGE/CURSOR [►].

Al copiar los ajustes de los efectos de "PATCH"

Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el patch cuyos ajustes desee copiar.

Al copiar los ajustes de los efectos de "PERFORM (Performance)"

Use VALUE [-]/[+] para seleccionar el performance cuyos ajustes de efectos desee copiar.

8. Pulse [ENTER].

Los ajustes de los efectos se copian en el performance seleccionado en ese momento.

Una vez completada la operación copiar, la pantalla indicará "COMPLETED".

MEMO

Si copia ajustes de multiefectos, esos ajustes se pegan en los parámetros de los efectos del performance, sin tener en cuenta el ajuste de MFX Source (p. 56). Esto significa que si MFX Source se ajusta en "PART" para la fuente de la copia o del destino, o para ambos, es posible que no puedan apreciarse las variaciones de la copia. Si el parámetro MFX Source del performance seleccionado en ese momento se encuentra ajustado en "PART," cámbielo a "PERFORM." Además, si el parámetro MFX Source de la fuente de la copia está ajustado en "PART", para copiar los ajustes de los efectos del patch, precisa seleccionar "PATCH" en el paso 6 y seleccionar el patch asignado a esa parte en el paso 7.

Inicializar los parámetros de un performance (PERFORM INIT)

Esta operación sirve para inicializar los ajustes del performance. Dado que se inicializarán todos los parámetros del performance, esta operación resulta útil cuando desea crear un performance de cero.

NOTE

La operación Initialize se aplica sólo al performance seleccionado en ese momento; no modifica los contenidos de los demás performances guardados en la memoria del usuario. Si desea recuperar todos los ajustes de fábrica, lleve a cabo la operación Factory Reset (p. 17).

1. Pulse [PERFORM] para que se ilumine y la unidad entre en modo Performance.

Seleccione el performance que desee inicializar.

2. Pulse [UTILITY].

3. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar "2:PERFORM INIT."

4. Pulse [ENTER].

5. Pulse [ENTER] otra vez para ejecutar la operación.

Una vez completada la operación inicializar, la pantalla indicará "COMPLETED".

Transmitir ajustes de performance a través del conector MIDI OUT (XFER to MIDI)

Puede transmitir los ajustes del performance o del performance del usuario seleccionado en ese momento a través del conector MIDI OUT. Esta función permite guardar los ajustes del performance en un secuenciador externo. Si selecciona “DUMP ALL” del menú, puede transmitir todos los datos guardados en el área del usuario a un secuenciador externo

1. **Pulse [PERFORM] para que se ilumine y la unidad entre en modo Performance.**
   Seleccione el performance que desee transmitir.
2. **Pulse [UTILITY].**
3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar “3:XFER to MIDI.”**
4. **Pulse [ENTER].**

Transmitir los ajustes del performance seleccionado en ese momento

Esta operación permite transmitir los ajustes del performance seleccionado en ese momento (editado y sin guardar).

5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar “CUR PERFORM.”**

6. **Pulse [ENTER].**
   Los ajustes del performance seleccionado en ese momento se transmiten a través del conector MIDI OUT.

Una vez completada la transmisión, la pantalla indicará “COMPLETED”.

Transmitir los ajustes de un performance del usuario

5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar “USER PERFORM.”**

6. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Especifique la gama ajustes de performance que desee transmitir.
   Use VALUE [-]/[+] para especificar el primer performance de la gama que desee transmitir.

7. **Pulse PAGE/CURSOR [►].**
   Use VALUE [-]/[+] para especificar el último performance de la gama que desee transmitir.

8. **Pulse [ENTER].**
   Los ajustes de performance de la gama especificada se transmiten a través del conector MIDI OUT.

Una vez completada la transmisión, la pantalla indicará “COMPLETED”.

Transmitir todos los datos guardados en el área del usuario

5. **Use VALUE [-]/[+] para seleccionar “DUMP ALL.”**

6. **Pulse [ENTER].**
   Todos los datos guardados en el área del usuario se transmiten a través del conector MIDI OUT.

Una vez completada la transmisión, la pantalla indicará “COMPLETED”.

MEMO

Si desea volver a entrar los datos guardados en el JUNO-D, envíelos al MIDI IN del JUNO-D. No haga funcionar el JUNO-D mientras se realiza este proceso.

Recuperar los ajustes de fábrica (FACTORY RESET)

También puede llevar a cabo la operación FACTORY RESET desde Performance Utility.

Para más información sobre la operación FACTORY RESET, vea **“Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Reset)”** (p. 17).

Utilizar la función Phrase/Arpeggio

El JUNO-D proporciona plantillas de arpegios que utilizan frases adecuadas para cada categoría de instrumentos. Algunas de las plantillas de arpegios son **plantillas de frases**, que le permitirán producir arpegios con un solo dedo, sin tener que mantener pulsado un acorde.

"**Hacer que suenen arpegios** (Phrase/Arpeggio)" (p. 23)

1. **Pulse [PHRASE/ARPEGGIO] para que se ilumine.**

2. **Pulse uno de los botones del [0] al [9] para seleccionar la plantilla de arpegio que quiere utilizar.**

   Toque un acorde en el teclado. Empezará a sonar un arpegio en función de las notas del acorde que haya tocado. Seleccione la plantilla o el estilo que más le guste.

MEMO

Si selecciona una plantilla de frase, pulse sólo una tecla. Si toca un acorde, la frase sonará en función de la última tecla que haya pulsado.

3. **Para detener la ejecución del arpegio, vuelva a pulsar [PHRASE/ARPEGGIO] de modo que su indicador se apague.**

Crear su propia plantilla de arpegio (Plantilla del usuario)

Puede crear su propia plantilla de arpegio editando los parámetros de una de las plantillas de preset. La nueva plantilla que ha creado puede guardarse como una de las ocho **plantillas del usuario** de las que dispone el JUNO-D.

1. **Pulse [PHRASE/ARPEGGIO] para que se ilumine.**

2. **Pulse uno de los botones del [0] al [9] para seleccionar una plantilla que produzca arpegios parecidos a los que quiere crear.**

   Si pulsa [0] se seleccionará la plantilla del usuario que ha creado. A continuación, puede utilizar [-]/[+] de VALUE para seleccionar otras plantillas del usuario.

3. **Pulse [PARAM] para que su indicador se ilumine.**

   Llegado este momento, ya puede editar los parámetros del arpegio.

4. **Use [◄]/[►] de PAGE/CURSOR para desplazar el cursor y, luego, utilice [-]/[+] de VALUE para especificar el valor.**

   Para más detalles sobre los tipos de parámetros y sus valores, consulte la sección "**Lista de parámetros de la plantilla del usuario**" que hay a continuación.

5. **Cuando haya terminado de editar los parámetros, pulse [WRITE].**

   Utilice [-]/[+] de VALUE para especificar el número (UserTemplate 1-8) de plantilla del usuario en el que quiere guardar la plantilla que ha creado.

NOTE

Tenga en cuenta que si escoge un número en el que ya hay guardada una plantilla del usuario, los ajustes de esa plantilla se sobreescribirán y se perderán.

6. **Pulse [ENTER].**

   Cuando haya terminado de guardarse la plantilla del usuario, en la pantalla se mostrará el mensaje "COMPLETED".

MEMO

Si decide no guardar la plantilla del usuario, pulse [EXIT].

Llegado este momento, cuando utilice el arpeggiator ya puede pulsar [0] y seleccionar la plantilla del usuario que acaba de guardar.

Lista de parámetros de la plantilla del usuario

Style (Estilo del arpegio)

Especifica de forma básica cómo va a sonar el arpegio.

Para más detalles sobre los estilos de arpegio, consulte "Lista de estilos de arpegio" (p. 122).

Variation (Variación del arpegio)

El arpeggiator proporciona diversas variaciones (patrones de ejecución) para cada estilo de arpegio. Este parámetro permite seleccionar el número de la variación. El número de variaciones disponibles es diferente según el estilo de arpegio seleccionado.

Motif (Motivo del arpegio)

Ajusta el orden en que van a sonar las notas del acorde.

VALOR

UP: Las notas que toque sonarán de la más baja a la más alta.

DOWN: Las notas que toque sonarán de la más alta a la más baja.

UP&DOWN: Las notas que toque sonarán de la más baja a la más alta y, luego, volverán a sonar de la más alta a la más baja.

RANDOM: Las notas que toque sonarán en orden aleatorio.

NOTE-ORDER: Las notas que toque sonarán en el orden en el que pulsó las teclas. Si toca las notas en el orden adecuado puede producir líneas melódicas. El JUNO-D es capaz de recordar hasta 128 notas.

GLISSANDO: Cada uno de los pasos cromáticos entre la nota más alta y la nota más baja que toque sonarán sucesivamente, repitiéndose hacia arriba y hacia abajo. Sólo debe tocar la nota más alta y la nota más baja.

CHORD: Todas las notas que toque sonarán simultáneamente.

AUTO1: La colocación rítmica con la que sonarán las notas se asignará de forma automática, dándose prioridad a la nota más baja que se ha tocado.

AUTO2: La colocación rítmica con la que sonarán las notas se asignará de forma automática, dándose prioridad a la nota más alta que se ha tocado.

PHRASE: Pulsando una sola tecla sonará una frase basada en la afinación de la nota de esa tecla. Si se pulsan varias teclas, la última tecla que se pulsó será la que se tenga en cuenta.

.

MEMO

Para una plantilla de frases, este ajuste será "PHRASE."

Accent Rate (Frecuencia del Acento del Arpegio)

Modifica la fuerza de los acentos y la duración de la notas para ajustar el "groove (el aire)" del arpegio. Un ajuste del "100%" produce el groove más pronunciado.

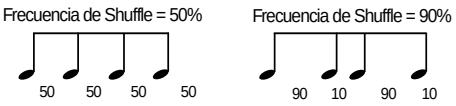
Valor: 0–100%

Shuf Rate (Frecuencia de Shuffle del Arpegio)

Este ajuste permite modificar la colocación rítmica de los ritmos de shuffle.

Con un ajuste del "50%" las notas son equidistantes. Al subir el valor, la colocación rítmica de las notas tendrá más sensación de notas con puntillo (shuffle).

Valor: 0–100%



Shuf Resolution (Resolución del Shuffle del Arpegio)

La sensación de "shuffle" se produce retrasando los tiempos pares (los tiempos 2, 4, 6,...). Puede seleccionar semicorcheas o bien, corcheas para aplicar este retraso.

Valor: ♬ , ♪

Hold (Interruptor de Hold del Arpegio)

Alterna entre Hold On / Hold Off para la ejecución del Arpeggiator.

Valor: OFF, ON

Kbd Velocity (Velocidad del Teclado del Arpegio)

Especifica el nivel de volumen de las notas que ejecuta.

Si desea que el valor de la velocidad de cada una de las notas varíe según la fuerza del ataque en el teclado, ajustes este parámetro en "REAL." Si desea que cada nota tenga una velocidad fija independientemente de la fuerza del ataque, ajustes este parámetro en el valor deseado (1–127).

Valor: REAL, 1–127

Octave Range (Gama de Octavas del Arpegio)

Ajusta la gama de teclas en octavas en se producirá el arpegio. Si desea que el arpegio suene utilizando sólo las notas que Vd. toca, ajuste este parámetro en "0." Para hacer que el arpegio suene con las notas que Vd. toca y las notas de la siguiente octava más aguda, ajuste este parámetro en "+1." Un ajuste de "-1" hace que el arpegio suene con las notas que Vd. toca y las notas de la siguiente octava más grave.

Valor: -3–+3

Key Trigger (Disparo por Tecla del Arpegio)

Ajústelo en "ON" si desea que se inicie el arpegio en el momento en que Vd. pulse la tecla. Si desea que el arpegio empiece a sonar de forma sincronizada con la Guía de Percusión o con un secuenciador externo, ajústelo en "OFF."

Valor: OFF, ON

Utilizar la función de memoria de acordes

☞ **"Hacer que suene un acorde tan solo pulsando una tecla (Memoria de Multi acordes)"** (p. 20)

1. **Pulse [CHORD MEMORY] para que se ilumine.**

2. **Seleccione el set de acordes deseado.**
   Al tocar el teclado, sonará un acorde con la estructura especificada según la tecla pulsada. Seleccione del set de acordes deseado (p. 25).
3. **Para detener el performance que emplea la memoria de acordes, pulse [CHORD MEMORY] para que se apague.**

Crear un set de acordes propio (User Chord Set)

1. **Pulse [CHORD MEMORY] para que se ilumine.**
2. **Pulse [PARAM] para que se ilumine.**
3. **Pulse PAGE/CURSOR[◄] para desplazar el cursor hasta el número de tecla deseada.**

4. **Pulse una tecla a bien utilice VALUE [-]/[+] para especificar la tecla (C–B) para la que el acorde va a guardarse.**
5. **Pulse PAGE/CURSOR[►] para desplazar el cursor hacia la derecha.**

6. **Pulse más teclas para entrar acordes.**
   La pantalla indica la cantidad de teclas pulsadas.
   Puede entrar un máximo de 8 notas.

7. **Deje de pulsar las teclas.**
   Los acordes guardados previamente se borran y se guardan los acordes nuevos.
8. **Repita los pasos para seguir entrando datos.**
9. **Una vez haya creado el set de acordes, pulse [WRITE].**

10. **Use VALUE [-]/[+] para especificar el número del set de acordes del usuario.**
    Puede crear hasta 8 sets de acordes del usuario.
11. **Pulse [ENTER].**

Una vez guardado el set de acordes, la pantalla mostrará "COMPLETED."

Añadir efectos

El JUNO-D cuenta con tres procesadores de efectos: multiefectos, chorus y reverb. Los ajustes para cada procesador de efectos pueden realizarse individualmente.

Hay 47 tipos de multiefectos, 8 tipos de chorus y 8 tipos de reverb. Puede utilizar uno de cada en un patch o una parte.

- Los parámetros de Multiefecto / chorus / Reverb también puede ser guardados en un patch o un performance.
- En modo Patch, los efectos se aplican según los ajustes de cada patch. Para más detalles, vea **MFX Switch** (p. 46), **Chorus Send Lvl** (p. 46), **Reverb Send Lvl** (p. 46) y la sección **Parámetros de los Tones del Patch**. No escuchará los efectos si el nivel de envío del chorus / reverb es demasiado bajo o si el Interruptor MFX está desactivado. Si no puede escuchar el resultado de una edición de los ajustes de un efecto, compruebe los ajustes que figuran arriba.
- En el modo Performance, los efectos se aplican de acuerdo con los ajustes de cada patch, además de con los ajustes de cada parte. Para más detalles vea **MFX Switch** (p. 58), **Chorus Send Lvl** (p. 58), **Reverb Send Lvl** (p. 58) y la sección **Parámetros de los Efectos de Parte**. Todas las partes (patches) comparten cada efecto.
- Al utilizar multiefectos en el modo Performance, normalmente aplicará el multiefecto utilizando "los ajustes del efecto guardados por el performance." No obstante, si lo desea, puede ajustar el parámetro de performance **MFX Source** (p. 56) de forma que todas las partes utilicen "los ajustes de los efectos guardados por el patch asignado a la parte". Al editar los ajustes del multiefecto, compruebe **MFX Source** para ver cuál de los elementos va a editar.

Activar / Desactivar la función del efecto (MASTER EFFECT SWITCH)

Para poder activar un procesador de efectos (multiefectos, chorus, reverb), "encienda" su interruptor.

Apague estos ajustes cuando desea escuchar el sonido sin efectos mientras crea un sonido, por ejemplo, o cuando desea utilizar un procesador de efectos externo en vez de los efectos incorporados.

Los ajustes On / Off para cada Efecto afectan a todo el JUNO-D entero (es decir, son ajustes del sistema). Este ajuste se conservará en la memoria incluso cuando la unidad esté apagado.

De fábrica, todos los tres efectos están ajustados en ON.

1. **Pulse [EFFECTS] para que se ilumine.**

   El estado on / off de cada uno de los efectos (multiefectos, chorus, reverb) se muestra en la pantalla.

2. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar el tipo de efecto deseado y utilice VALUE [-]/[+] para activarlo/ desactivarlo.**

Al tocar el teclado en este estado, los efectos cuyo interruptor de efecto general esté activado se aplicarán a cada uno de los patches.

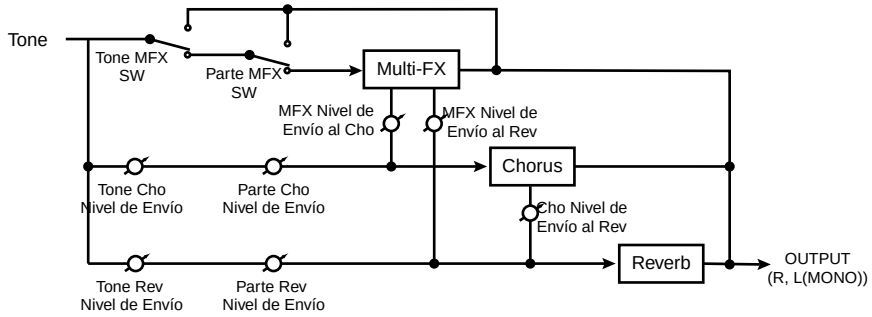
Cuando el cursor se encuentra en "Rev" y Vd. desea editar los ajustes de los efectos, pulse PAGE / CURSOR [►] para que se muestren los parámetros de los efectos seleccionado anteriormente.

Para más información, vea **"Realizar Ajustes de los Efectos"** (p. 67).

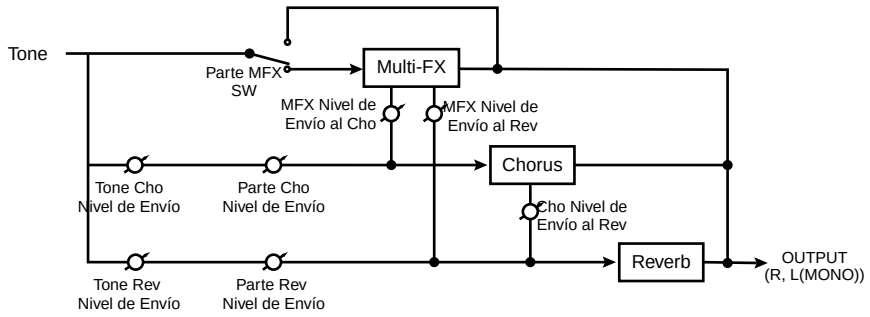
El flujo de la señal de los efectos

La siguiente figura muestra el flujo de las señales de los efectos.

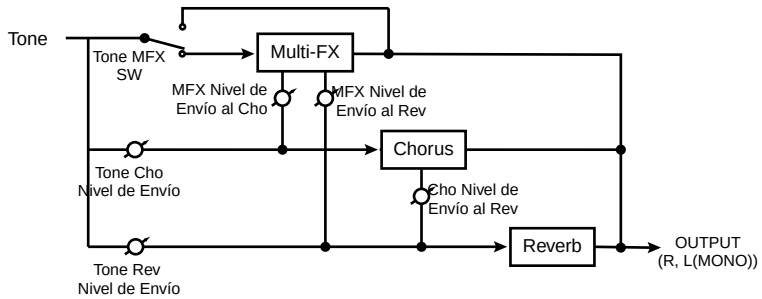
Performance Mode (Patch)



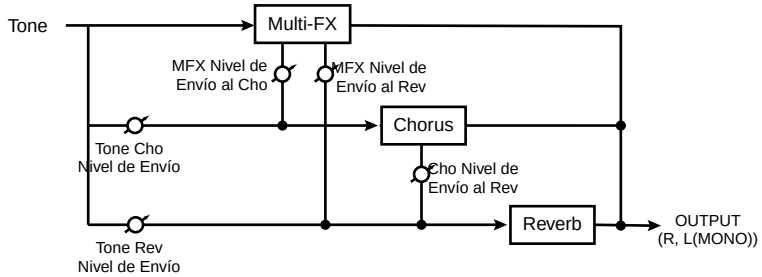
Performance Mode (Rhythm)



Modo Patch (Patch)



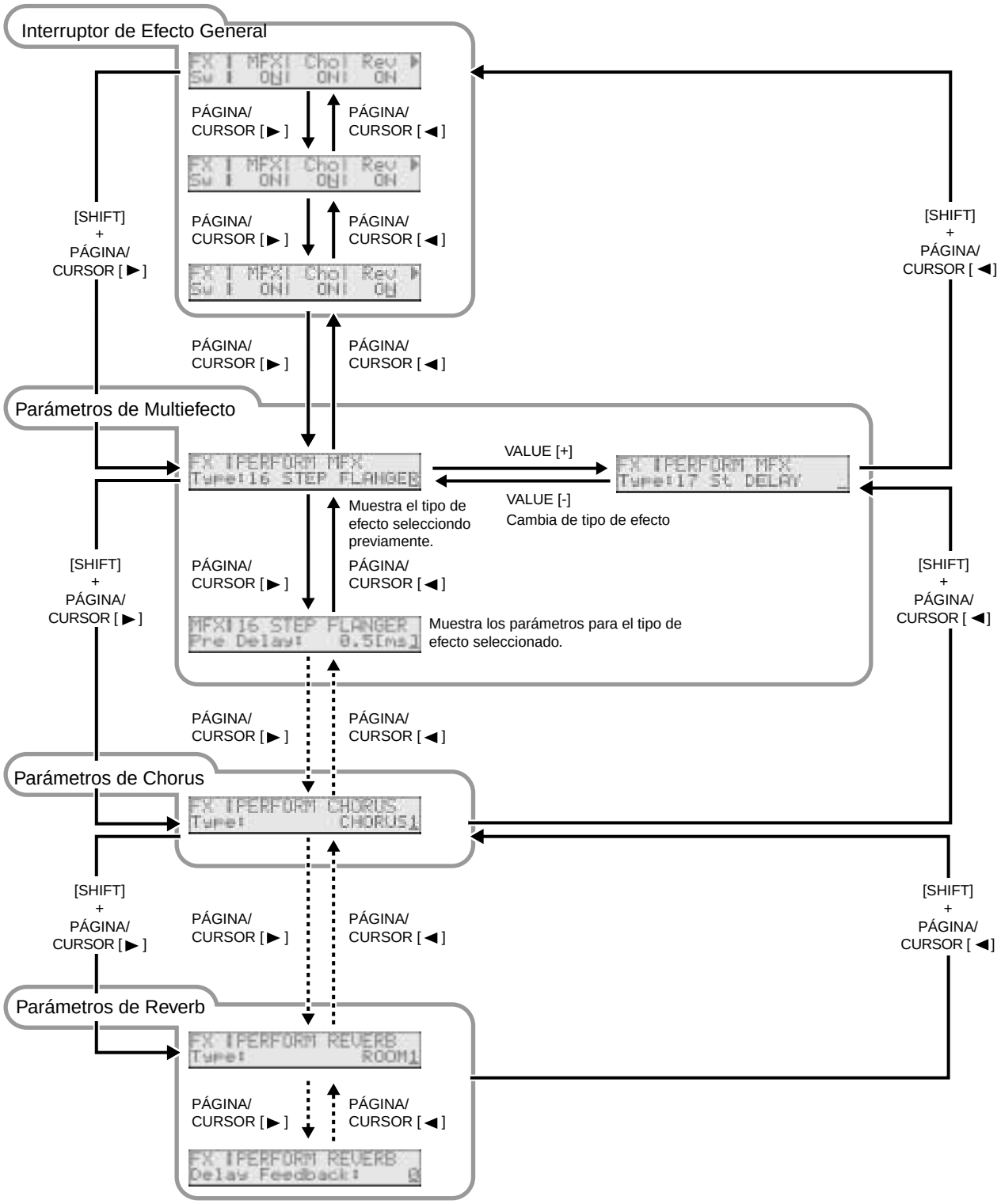
Modo Patch (Percusión)



Realizar ajustes de efectos

Seleccionar los parámetros de efecto

Seleccione los parámetros de multiefecto, chorus o reverb tal como se muestra más abajo.



1. **Pulse [EFFECTS] para que se ilumine.**

   Se muestra el estado on / off de cada efecto (multiefecto, chorus, reverb).

2. **Cuando el cursor se encuentra en "Rev," pulse PAGE/CURSOR [►] y los parámetros de efecto se muestran uno tras otro empezando con los parámetros de multiefecto (MFX).**

MEMO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y utilizando PAGE / CURSOR [◄] / [►] puede saltar entre los cuatro grupos de parámetros; efecto activado / desactivado, multiefecto, chorus y reverb.

Ejemplo: para un patch

Ejemplo: para un patch de percusión

Ejemplo: para un performance

MEMO

Según el tipo de efecto seleccionado, diferirá lo que se muestra en la pantalla.

3. **Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar el parámetro que desee editar y utilice VALUE [-]/[+] para modificar el valor del parámetro.**

Ajustar parámetros de multiefectos

Existen 47 tipos de multiefectos. Puede seleccionar cualquiera de ellos. Una vez seleccionado el Type (Tipo), podrá modificar los valores para cada uno de los parámetros.

Type (Tipo de Multiefecto)

Puede seleccionar de entre los siguientes 47 multiefectos distintos. Además, los parámetros para cada uno de los tipos de multiefecto puede encontrarse en las siguientes páginas.

Valor:

00: THROUGH (p. 69)
01: STEREO EQ (p. 69)
02: OVERDRIVE (p. 69)
03: DISTORTION (p. 70)
04: PHASER (p. 70)
05: SPECTRUM (p. 70)
06: ENHANCER (p. 70)
07: AUTO WAH (p. 71)
08: ROTARY (p. 71)
09: COMPRESSOR (p. 71)
10: LIMITER (p. 72)
11: HEXA-CHORUS (p. 72)
12: TREMOLO CHO (p. 72)
13: SPACE-D (p. 73)
14: St CHORUS (p. 73)
15: St FLANGER (p. 73)
16: STEP FLANGER (p. 74)
17: St DELAY (p. 74)
18: LONG DELAY (p. 75)
19: MOD DELAY (p. 75)
20: 3 TAP DELAY (p. 76)
21: 4 TAP DELAY (p. 76)
22: TM CTRL DLY (p. 77)
23: 2V PCH SHIFT (p. 77)
24: FB PCH SHIFT (p. 78)
25: REVERB (p. 78)
26: GATED REVERB (p. 79)
27: OD>CHORUS (p. 79)
28: OD>FLANGER (p. 79)
29: OD>DELAY (p. 80)
30: DIST>CHORUS (p. 80)
31: DIST>FLANGER (p. 80)
32: DIST>DELAY (p. 80)
33: ENH>CHORUS (p. 81)
34: ENH>FLANGER (p. 81)
35: ENH>DELAY (p. 81)
36: CHORUS>DELAY (p. 82)
37: FLG>DELAY (p. 82)
38: CHO>FLANGER (p. 83)
39: CHORUS / DELAY (p. 83)
40: FLG / DELAY (p. 83)
41: CHO / FLANGER (p. 83)
42: LOFI (p. 83)
43: SLICER (p. 84)
44: TREMOLO (p. 84)
45: AUTO PAN (p. 84)
46: TUMBLING DLY (p. 85)
47: FBK RIPPER (p. 85)

Send Lvl to Cho (Nivel de envío de multiefecto al chorus)

Ajusta la cantidad de sonido de multiefecto que se envía al chorus. Cuanto mayor sea el valor, más sonido será enviado.

Valor: 0–127

Send Lvl to Rev (Nivel de envío de multiefecto a la reverb)

Ajusta la cantidad de sonido de multiefecto que se envía a la reverb. Cuanto mayor sea el valor, más sonido será enviado.

Valor: 0–127

Ctrl 1, 2 (Multiefectos Control 1, 2)

En el JUNO-D, algunos parámetros de multiefecto pueden asignarse a la palanca de modulación, los mandos, los pedales o al D Beam. De los parámetros detallados en **parámetros de multiefecto**, los parámetros asignables están señalados con el símbolo "#". (Los parámetros señalados con "#1" o "#2" pueden ser controlados simultáneamente utilizando el controlador marcado con el mismo número.) Aquí puede intercambiar estas asignaciones o incluso elegir no utilizarlas. Para más detalles, vez p. 33, p. 89.

Valor

OFF: No se emplea el control de Multiefectos.

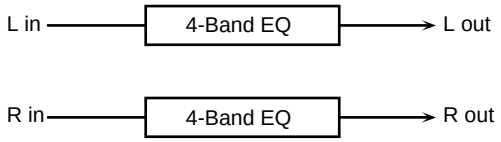
Ítemes con el símbolo "#": Se trata de los parámetros que pueden asignarse a Ctrl1 o Ctrl2. Difieren según el tipo de multiefecto.

00: THROUGH

No se aplica los efectos. Selecciónelo cuando crea Patches o Sets de Percusión que no emplean multiefectos.

01: STEREO EQ (Ecualizador Estéreo)

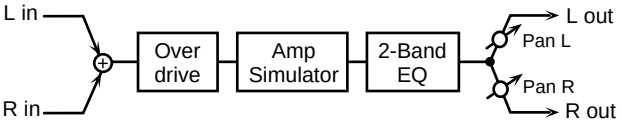
Es un ecualizador estéreo de 4 bandas (low, mid x 2, high).



Parámetro	Valor	Descripción
Low Freq	200, 400 [Hz]	Selecciona la frecuencia de la gama de graves.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Freq	2000, 4000, 8000 [Hz]	Selecciona la frecuencia de la gama de agudos.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Mid1 Freq	200–8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia de Middle 1 (gama de medios).
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Este parámetro ajusta la anchura de banda del área cercana a la Mid 1 Freq afectada por el ajuste de la Ganancia. Los valores más altos del Q proporcionan un área más estrecha.
Mid1 Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia para el área especificada por Mid 1 y por los ajustes del Q.
Mid2 Freq	200–8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia del Mid 2 (gama de medios).
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Este parámetro ajusta la anchura de banda del área cercana a la Mid Freq 2 afectada por el ajuste de la Ganancia. Los valores más altos del Q proporcionan un área más estrecha.
Mid2 Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia para el área especificada por Mid 2 y por los ajustes del Q.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

02: OVERDRIVE

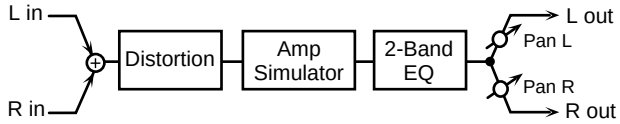
Este efecto crea una distorsión similar a la producida por los amplificadores a válvulas.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive #	0–127	Ajusta la cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión aplicada.
Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido de la salida. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Selecciona el tipo de amplificador de guitarra. SMALL: amplificador pequeño BUILT-IN: amplificador tipo incorporado 2-STACK: amplificador grande de tipo "stack" doble 3-STACK: amplificador grande de tipo "stack" triple
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

03: DISTORTION

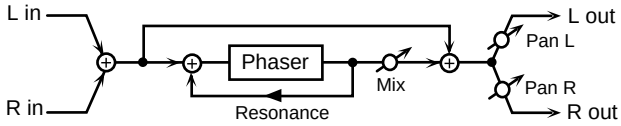
Este efecto produce una saturación más intensa que la de Overdrive.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive #	0–127	Ajusta la cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión aplicada
Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido de la salida. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Selecciona el tipo de amplificador de guitarra. SMALL: amplificador pequeño BUILT-IN: amplificador tipo incorporado 2-STACK: amplificador grande de tipo "stack" doble 3-STACK: amplificador grande de tipo “stack” triple
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

04: PHASER

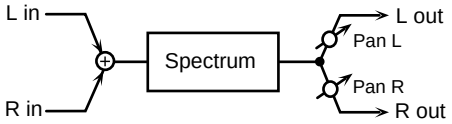
Un phaser añade el sonido de Phaser al sonido original y, así, produce una modulación que crea espaciosidad y profundidad.



Parámetro	Valor	Descripción
Manual #	100–8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia básica desde la cual se modula el sonido.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Resonance	0–127	Ajusta la cantidad de regeneración para el phaser.
Mix	0–127	Ajusta la proporción de la combinación del sonido de phaser y del original.
Pan	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido de la salida. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

05: SPECTRUM

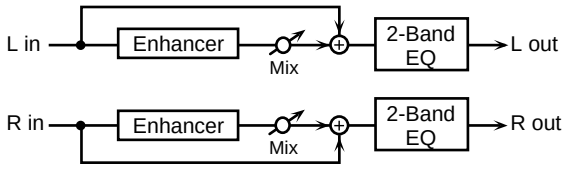
Spectrum es un tipo de filtro que modifica las características tímbricas del sonido, aumentando o disminuyendo el nivel de frecuencias específicas. Es similar a un ecualizador pero dispone de 8 puntos de frecuencias fijos de forma que proporciona mayor carácter al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Band 1	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 250 Hz.
Band 2	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 500 Hz.
Band 3	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 1000 Hz.
Band 4	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 1250 Hz.
Band 5	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 2000 Hz.
Band 6	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 3150 Hz.
Band 7	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 4000 Hz.
Band 8	-15– +15 [dB]	Ajusta el nivel de 8000 Hz.
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajusta simultáneamente la anchura de las áreas ajustadas para todas las bandas de frecuencias
Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido de la salida. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

06: ENHANCER

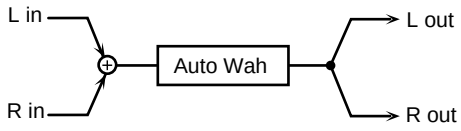
El Enhancer controla la estructura de los armónicos de las frecuencias agudas y proporciona así un sonido brillante y compacto.



Parámetro	Valor	Descripción
Sens #	0–127	Ajusta la sensibilidad del enhancer.
Mix #	0–127	Ajusta la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

07: AUTO WAH

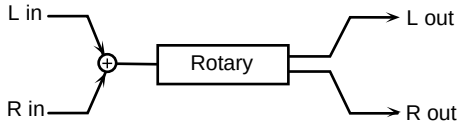
El Auto-Wah controla cíclicamente el filtro y crea así cambios cíclicos en el timbre del sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF	Selecciona el tipo de filtro. LPF: Se aplica el efecto de wah a una gama amplia de frecuencias. BPF: Se aplica el efecto de wah a una gama estrecha de frecuencias
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Sens	0–127	Ajusta la sensibilidad mediante la que se controla el filtro.
Manual #	0–127	Ajusta la frecuencia central desde la que se aplica el efecto.
Peak	0–127	Ajusta la cantidad de efecto de wah que se aplica al área cercana a la frecuencia central. Los ajustes más bajos causan que se aplique el efecto a un área amplia cerca de la frecuencia central. Los ajustes más altos causan que se aplique el efecto a una gama más estrecha.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

08: ROTARY

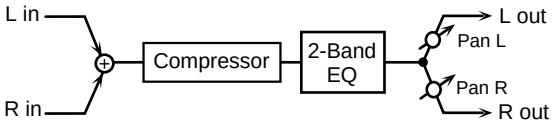
El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces rotatorios utilizados con los órganos electrónicos antiguos. Debido a que se puede ajustar independientemente el rotor de la gama de agudos y de la gama de graves, puede simular con mucha fidelidad las características de modulación proporcionada por estos altavoces. Este efecto es más propio para los Patches de tipo órgano electrónico



Parámetro	Valor	Descripción
High Slow	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad lenta (SLOW) del rotor de frecuencias altas.
Low Slow	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad lenta (FAST) del rotor de frecuencias bajas.
High Fast	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de frecuencias altas.
Low Fast	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de frecuencias bajas.
Speed #	SLOW, FAST	Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de frecuencias graves y de las frecuencias agudas. SLOW: Reduce la velocidad de rotación a una velocidad especificada (los valores de Low Slow y de Hi Slow). FAST: Aumenta la velocidad de rotación a una velocidad especificada (los valores de Low Fast y de Hi Fast). * Si desea usar un interruptor de pie para cambiar la frecuencia de rotación, seleccione MFX PARAMETER1 en Pedal Control Assign (p. 90).
High Accel	0–15	Ajusta el intervalo de tiempo que el rotor de frecuencias agudas requiere para cambiar de rápido a lento (o viceversa) a fin de alcanzar la velocidad seleccionada actualmente. Los valores más lentos proporcionan tiempos más largos.
Low Accel	0–15	Ajusta el intervalo de tiempo que el rotor de frecuencias graves requiere para cambiar de rápido a lento (o viceversa) a fin de alcanzar la velocidad seleccionada actualmente. Los valores más lentos proporcionan tiempos más largos.
High Level	0–127	Ajusta el volumen del rotor de frecuencias altas.
Low Level	0–127	Ajusta el volumen del rotor de frecuencias bajas
Separation	0–127	Ajusta la dispersión espacial del sonido.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

09: COMPRESSOR

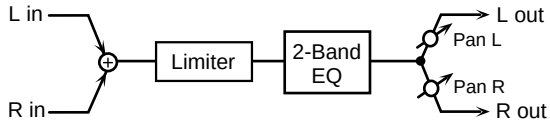
El Compresor corta los niveles altos y realza los niveles bajos y así hace que todas las frecuencias tengan el mismo nivel de volumen.



Parámetro	Valor	Descripción
Sustain	0–127	Ajusta el intervalo de tiempo durante el que se realzan los sonidos de nivel bajo hasta que alcanzan el nivel de volumen especificado.
Attack	0–127	Ajusta el tiempo de ataque del sonido.
Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido de la salida. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Ajusta la ganancia de la salida.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

10: LIMITER

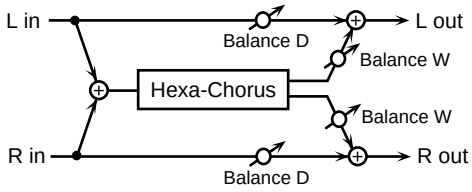
El Limitador comprime las señales que sobrepasan un nivel de volumen especificado evitando la distorsión del sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Threshold	0–127	Ajusta el nivel de volumen en el que empieza la compresión.
Release	0–127	Ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que el nivel de volumen del sonido cae por debajo del Nivel del Umbral y el momento en que se deja de aplicarle compresión.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ajusta la proporción de la compresión.
Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido de la salida. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Ajusta la ganancia de la salida.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

11: HEXA-CHORUS

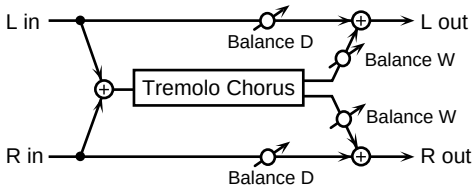
El Hexa-Chorus utiliza un chorus de seis fases (seis capas de sonido de chorus) para añadir espaciosidad y riqueza al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Pre Delay Dev	0–20	La Divergencia del Pre Delay Deviation ajusta la diferencia en el Pre Delay entre los distintos sonidos de chorus. Pre Delay determina el tiempo entre la aparición del sonido directo y la del efecto.
Depth Dev	-20– +20	Ajusta la diferencia en la profundidad de la modulación de cada uno de los sonidos de chorus.
Pan Dev	0–20	Ajusta la diferencia entre la posición estereofónica de cada sonido de chorus. Con un ajuste a 0, todos los sonidos de chorus están en la posición central. Con un ajuste a 20, cada sonido de chorus dispone de una de las posiciones ajustadas a intervalos de 60 grados en relación con el punto central.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

12: TREMOLO CHO (Trémolo Chorus)

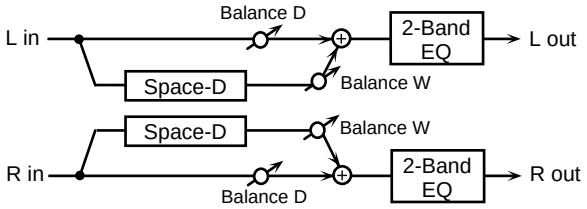
Trémolo Chorus es un efecto de chorus combinado con Trémolo (modulación cíclica del nivel de volumen).



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de modulación del efecto de chorus.
Cho Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto de chorus.
Treml Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de la modulación del efecto de Trémolo.
Treml Separation	0–127	Ajusta la anchura del efecto de trémolo.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la anchura del efecto de trémolo.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

13: SPACE-D

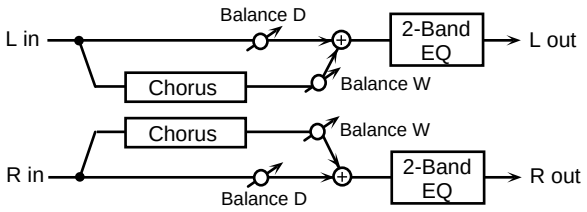
Space-D es un chorus múltiple que aplica al sonido una modulación de dos fases en estéreo. Proporciona un efecto de modulación sin aparente desafinación y por lo tanto produce un efecto de chorus transparente.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la anchura espacial del sonido.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

14: St CHORUS (Chorus Estéreo)

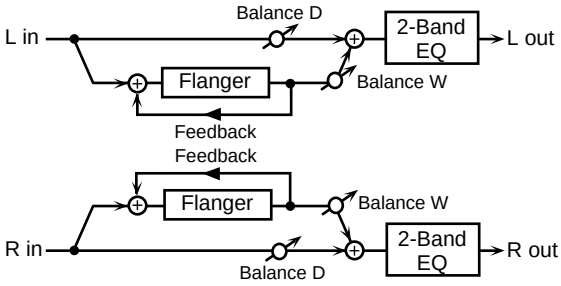
Es un chorus estereofónico. Incluye un filtro para que Ud. pueda ajustar el timbre del sonido de chorus.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Selecciona el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. BPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte.
Cutoff Freq	200–8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia básica del filtro.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la anchura espacial del sonido.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

15: St FLANGER (Flanger Estéreo)

Es un flanger estereofónico. (El LFO dispone de la misma fase para ambos canales.) Éste produce una resonancia metálica que sube y baja y produce un sonido parecido al de un reactor aterrizando o despegando. Incluye un filtro para que Ud. pueda ajustar el timbre del sonido de flanger.

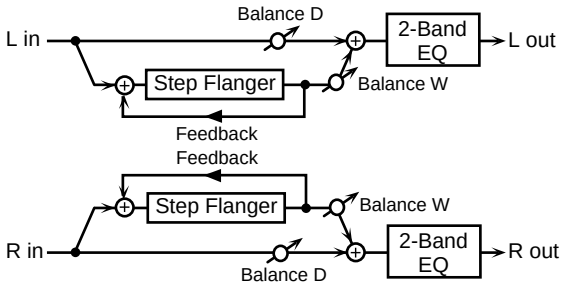


Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Selecciona el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. BPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte.
Cutoff Freq	200–8000 [Hz]	Ajusta la frecuencia básica del filtro.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la anchura espacial del sonido.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.

Parámetro	Valor	Descripción
Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

16: STEP FLANGER

El Step Flanger es un efecto de flanger en el que éste desplaza la afinación por pasos.

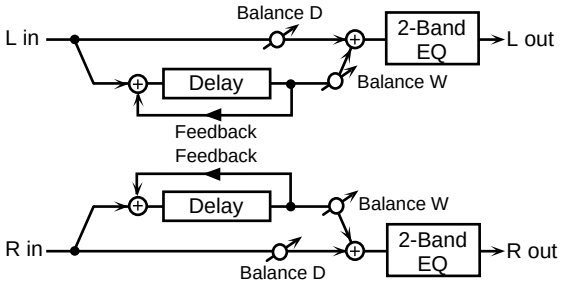


Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de flanger que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Step Rate #	0.1–20.0 [Hz], note *2	Ajusta la frecuencia del cambio en la afinación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la anchura espacial del sonido.
Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Reset	OFF, ON	Determina si el periodo para el patrón se reajusta (ON) o no (OFF) cuando suenan sonidos. Mientras suena la guía de percusión, el periodo no se reajusta incluso con un ajuste de ON.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

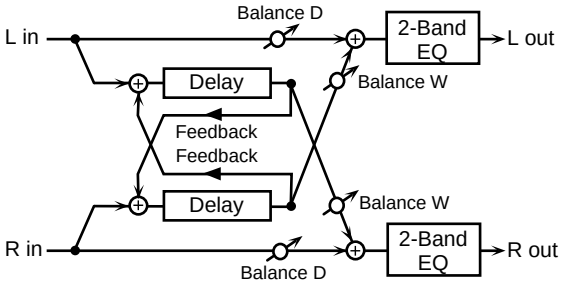
17: St DELAY (Delay Estéreo)

Se trata de un delay estéreo.

Cuando Feedback Mode es NORMAL:



Cuando Feedback Mode es CROSS:

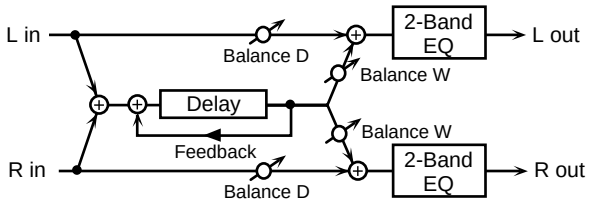


Parámetro	Valor	Descripción
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona la manera de devolver al efecto el sonido procesado NORMAL: Se devuelve el sonido de delay izquierda a la entrada del delay izquierda, y el de la derecha, a la entrada del delay derecha. CROSS: Se devuelve el sonido de delay izquierda a la entrada del delay derecha, y el sonido de delay derecha, a la entrada del delay izquierda
Delay Left	0–420 [ms], note *1	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay izquierda.
Delay Right	0–420 [ms], note *1	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay derecha.
Phase Left	NORMAL, INVERT	Selecciona la fase del sonido de delay izquierda. NORMAL: No se cambia la fase. INVERT: Se invierte la fase.
Phase Right	NORMAL, INVERT	Selecciona la fase del sonido de delay derecho. NORMAL: No se cambia la fase. INVERT: Se invierte la fase.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

Parámetro	Valor	Descripción
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

18: LONG DELAY

Resulta útil para aplicar un delay más largo que el de 17: St DELAY.



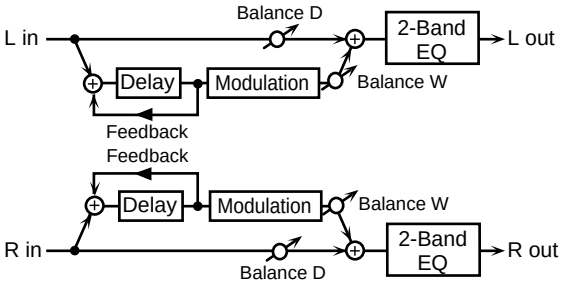
Parámetro	Valor	Descripción
Delay	0–840 [ms], note *1	Ajusta el intervalo entre el sonido directo y el del efecto.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

19: MOD DELAY (Delay Modulado)

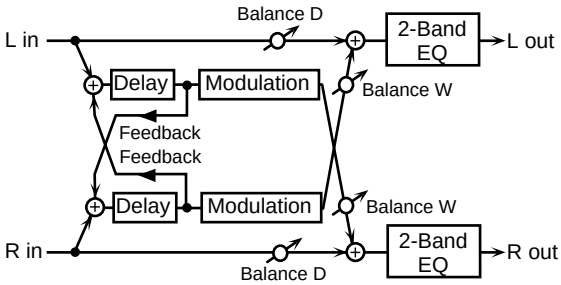
18: MODULATION DELAY

Este efecto añade modulación al sonido de delay y produce así un efecto similar al efecto de flanger.

Cuando Feedback Mode es NORMAL:



Cuando Feedback Mode es CROSS:

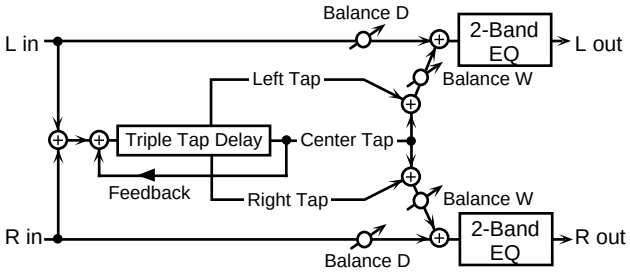


Parámetro	Valor	Descripción
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona la manera de devolver al efecto el sonido procesado NORMAL: Se devuelve el sonido de delay izquierda a la entrada del delay izquierda, y el de la derecha, a la entrada del delay derecha. CROSS: Se devuelve el sonido de delay izquierda a la entrada del delay derecha, y el sonido de delay derecha, a la entrada del delay izquierda.
Delay Left	0–370 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay izquierda.
Delay Right	0–370 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay derecha.
Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de la modulación.
Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Phase	0–180 [deg]	Ajusta la anchura espacial del sonido.

Parámetro	Valor	Descripción
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

20: 3 TAP DELAY (Delay Triple Tap)

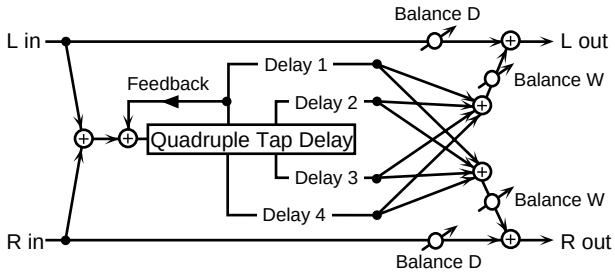
El Triple Tap Delay produce tres sonidos de delay: centro, izquierda y derecha.



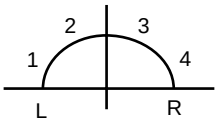
Parámetro	Valor	Descripción
Delay Left	0–840 [ms], note *1	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay izquierda.
Delay Right	0–840 [ms], note *1	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay derecha.
Delay Center	0–840 [ms], note *1	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay de la posición central.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Left Level	0–127	Ajusta el volumen del sonido de delay izquierdo.
Right Level	0–127	Ajusta el volumen del sonido de delay derecho.
Center Level	0–127	Ajusta el volumen del sonido del delay central.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

21: 4 TAP DELAY (Delay Quadruple Tap)

El Quadruple Tap Delay produce cuatro sonidos de delay.



La distribución estéreo de los sonidos de delay es la siguiente.

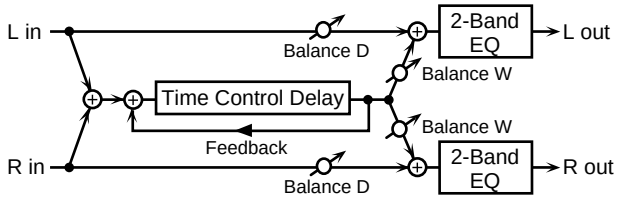


Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1	0–840 [ms], note *1	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay 1.
Delay 2	0–840 [ms], note *1	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay 2
Delay 3	0–840 [ms], note *1	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay 3
Delay 4	0–840 [ms], note *1	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay 4
Level 1	0–127	Ajusta el volumen del delay 1.
Level 2	0–127	Ajusta el volumen del delay 2.
Level 3	0–127	Ajusta el volumen del delay 3.
Level 4	0–127	Ajusta el volumen del 4.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.

Parámetro	Valor	Descripción
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

22: TM CTRL DLY (Time Control Delay)

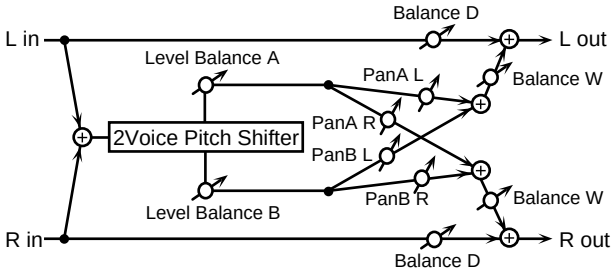
Puede cambiar el tiempo del delay en tiempo real. Al alargar el delay, la afinación será más grave y, al recortar el delay, más aguda.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay #	0–840 [ms]	Ajusta el tiempo de Delay hasta que se oiga por separado cada uno de los sonidos de delay.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Acceleration	0–15	Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo durante el cual el Tiempo de Delay cambia del ajuste actual al nuevo ajuste especificado. La frecuencia de cambio del Tiempo de Delay afecta directamente a la frecuencia de cambio de la afinación.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Pan	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

23: 2V PCH SHIFT (2-Voice Pitch Shifter)

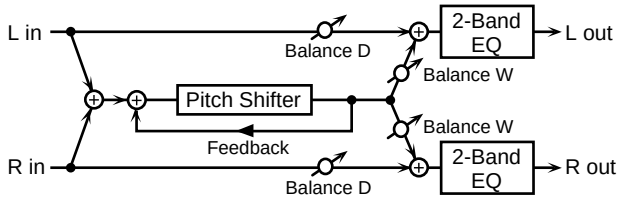
Un Pitch Shifter desplaza la afinación del sonido original. Este Pitch Shifter de 2 fases contiene dos pitch shifters y permite añadir al sonido original dos sonidos de afinación desplazada.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Los ajustes más altos resultan en una respuesta más lenta pero con una afinación más estable.
Coarse A #1	-24– +12 [semi]	Ajusta la afinación del Pitch Shift A por pasos de un semitono (-2 a +1 octavas).
Coarse B #2	-24– +12 [semi]	Ajusta la afinación del Pitch Shift B por pasos de un semitono (-2 a +1 octavas).
Fine A #1	-100– +100 [cent]	Efectúa ajustes de precisión en la afinación del Pitch Shift A por pasos de 2 cents (-100 a +100). Un cent es 1/100th de un semitono.
Fine B #2	-100– +100 [cent]	Efectúa ajustes de precisión en la afinación del Pitch Shift B por pasos de 2 cents (-100 a +100). Un cent es 1/100th de un semitono.
Pre Delay A	0–500 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de Pitch Shift A.
Pre Delay B	0–500 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de Pitch Shift B.
Pan A	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido Pitch Shift A. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.
Pan B	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido Pitch Shift B. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.
Level Balance	A100:0B–A0:100B	Ajusta el equilibro entre los sonidos Pitch Shift A y Pitch Shift B.
Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

24: FB PCH SHIFT (Feedback Pitch Shifter)

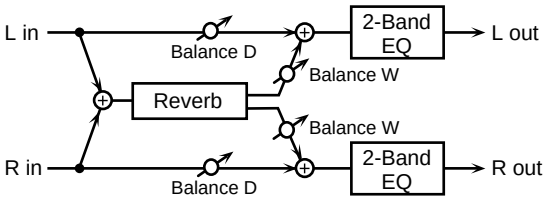
Este pitch shifter permite regenerar el sonido de pitch shift.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Los ajustes más altos resultan en una respuesta más lenta pero con una afinación más estable.
Coarse #1	-24– +12 [semi]	Ajusta la afinación del Pitch Shift por pasos de un semitono (-2 a +1 octavas).
Fine #1	-100– +100 [cent]	Efectúa ajustes de precisión en la afinación del Pitch Shift por pasos de 2 cents (-100- +100 cents).
Pre Delay	0–500 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido procesado que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Pan	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Balance	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

25: REVERB

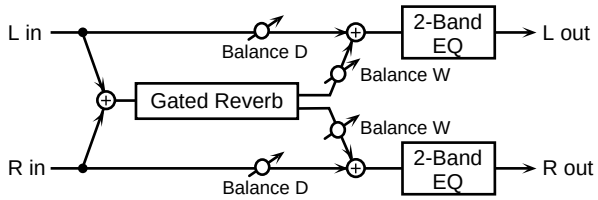
El efecto de reverb añade reverberación al sonido simulando así las características de un espacio acústico en concreto.



Parámetro	Valor	Descripción
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Este parámetro selecciona el tipo de Reverb. ROOM1: Una Reverb corta y de alta densidad. ROOM 2: Una Reverb corta y de baja densidad. STAGE1: Una Reverb que contiene más últimas reverberaciones. STAGE 2: Una Reverb con tempranas reflexiones pronunciadas. HALL1: Una Reverb transparente. HALL 2: Una Reverb compleja.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Time #	0–127	Ajusta la duración de la reverberación.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para la reverberación. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS. Cuanto más bajo sea el valor, más frecuencias altas serán cortadas proporcionando una reverberación más suave y mate.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

26: GATED REVERB

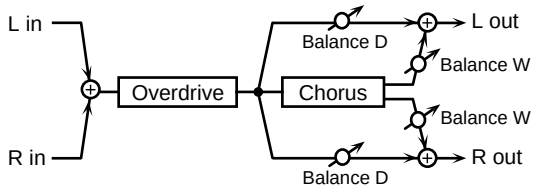
Gate Reverb es un tipo de reverb especial en el que se corta el sonido de la reverb antes de que llegue a su duración natural.



Parámetro	Valor	Descripción
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Selecciona el tipo de reverb que desee. NORMAL: una reverb con puerta convencional. REVERSE: una reverb invertida. SWEEP1: el sonido de la reverb se desplaza en el campo estereofónico de derecha a izquierda. SWEEP2: el sonido de la reverb se desplaza en el campo estereofónico de izquierda a derecha.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Gate Time	5–500 [ms]	Ajusta la duración del intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza a sonar la reverb y el momento en que deja de sonar.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level #	0–127	Ajusta el nivel de salida.

27: OD>CHORUS (Overdrive→Chorus)

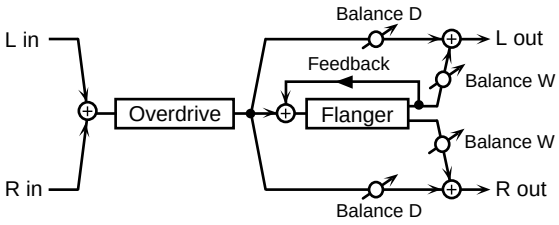
Este efecto conecta en serie el overdrive y el chorus.



Parámetro	Valor	Descripción
OD Drive	0–127	Ajusta la cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión aplicada.
OD Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de modulación del efecto de chorus.
Cho Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto de chorus.
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al chorus y el del sonido de overdrive que no se envía al chorus. Con un ajuste de "D100: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 0E," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al chorus.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

28: OD>FLANGER (Overdrive→Flanger)

Este efecto conecta en serie el overdrive y el flanger.

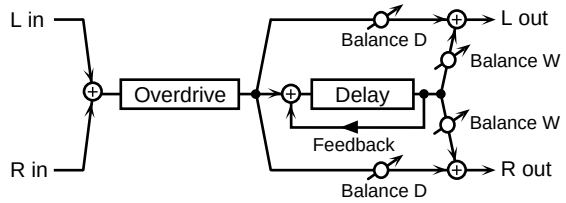


Parámetro	Valor	Descripción
OD Drive	0–127	Ajusta la cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión aplicada.
OD Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de la modulación del efecto de flanger.
Flg Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de flanger que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

Parámetro	Valor	Descripción
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al flanger y el del sonido de overdrive que no se envía al flanger. Con un ajuste de "D100: 0W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al flanger.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

29: OD>DELAY (Overdrive→Delay)

Este efecto conecta en serie el overdrive y el delay.



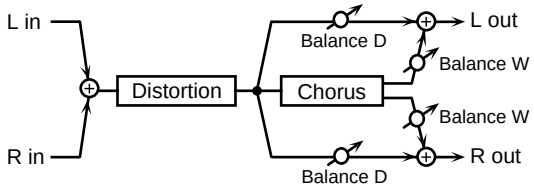
Parámetro	Valor	Descripción
OD Drive	0–127	Ajusta la cantidad de distorsión del overdrive. El nivel de volumen cambia en relación con la cantidad de distorsión ajustada.
OD Pan #	L64–63R	Ajusta la posición estereofónica del sonido procesado. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 la posición más a la derecha.
Delay Time	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo entre el momento en que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el delay.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de delay que vuelve a introducirse en la entrada del delay. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido de delay regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de overdrive que se envía al delay y el del sonido de overdrive que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100: 0W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de overdrive enviado al delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

30: DIST>CHORUS (Distortion→Chorus)

Conecta distorsión y chorus en serie. Los parámetros son esencialmente los mismos que los de "27: OVERDRIVE>CHORUS," con la excepción de los dos siguientes.

OD Drive→Dist Drive (Especifica la cantidad de distorsión.)

OD Pan→ Dist Pan (Especifica la ubicación del sonido de distorsión.)

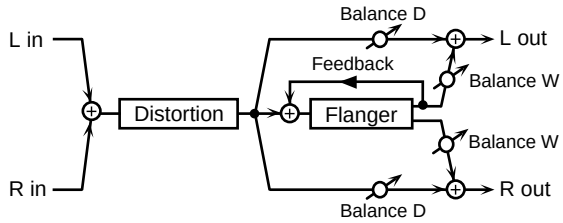


31: DIST>FLANGER (Distortion→Flanger)

Conecta distorsión y flanger en serie. Los parámetros son esencialmente los mismos que los de "28: OVERDRIVE>FLANGER," con la excepción de los dos siguientes.

OD Drive→Dist Drive (Especifica la cantidad de distorsión.)

OD Pan→Dist Pan (Especifica la ubicación del sonido de distorsión.)

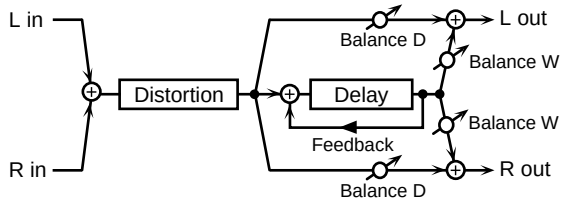


32: DIST>DELAY (Distortion→Delay)

Conecta distorsión y delay en serie. Los parámetros son esencialmente los mismos que los de "29: OVERDRIVE>DELAY," con la excepción de los dos siguientes.

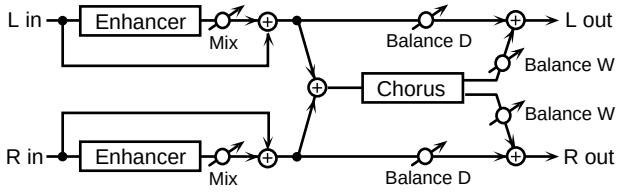
OD Drive→Dist Drive (Especifica la cantidad de distorsión.)

OD Pan→Dist Pan (Especifica la ubicación del sonido de distorsión.)



33: ENH>CHORUS (Enhancer→Chorus)

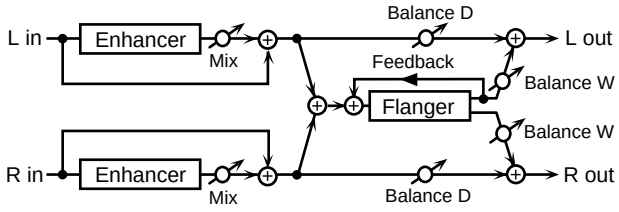
Este efecto conecta en serie el enhancer y el chorus.



Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens #	0–127	Ajusta la sensibilidad del enhancer.
Enhancer Mix	0–127	Ajusta la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de modulación del efecto de chorus.
Cho Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto de chorus.
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de enhancer que se envía al chorus y el del sonido de enhancer que no se envía al chorus. Con un ajuste de “D100: 0W,” se envía a la salida sólo el sonido de enhancer. Con un ajuste de “D0: 100W,” se envía a la salida sólo el sonido de enhancer enviado al chorus.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

34: ENH>FLANGER (Enhancer→Flanger)

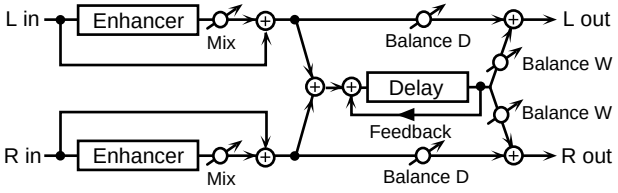
Este efecto conecta en serie el enhancer y el chorus.



Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens #	0–127	Ajusta la sensibilidad del enhancer.
Enhancer Mix	0–127	Ajusta la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de la modulación del efecto de flanger.
Flg Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de flanger que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de enhancer que se envía al flanger y el del sonido de enhancer que no se envía al flanger. Con un ajuste de “D100: 0W,” se envía a la salida sólo el sonido de enhancer. Con un ajuste de “D0: 100W,” se envía a la salida sólo el sonido de enhancer enviado al flanger.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

35: ENH>DELAY (Enhancer→Delay)

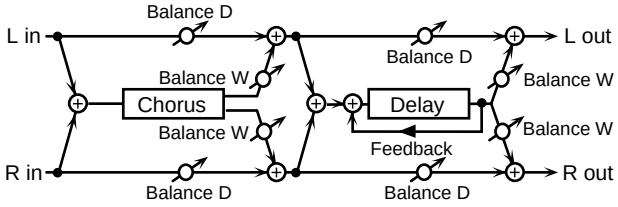
Este efecto conecta en serie el enhancer y el delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens #	0–127	Ajusta la sensibilidad del enhancer.
Enhancer Mix	0–127	Ajusta la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original.
Delay Time	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo entre el momento en que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el delay.
Dly Feedback	98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de delay que vuelve a introducirse en la entrada del delay. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido de delay regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de enhancer que se envía al delay y el del sonido de enhancer que no se envía al delay. Con un ajuste de “D100: 0W,” se envía a la salida sólo el sonido de enhancer. Con un ajuste de “D0: 100W,” se envía a la salida sólo el sonido de enhancer enviado al delay.
Level	0–12	Ajusta el nivel de salida.

36: CHORUS>DELAY

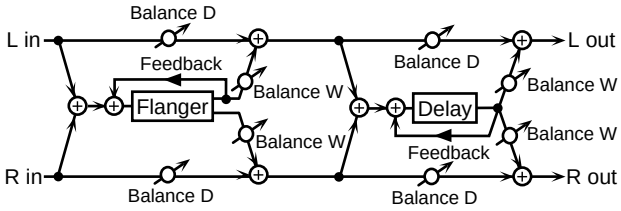
Este efecto conecta en serie el chorus y el delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de modulación del efecto de chorus.
Cho Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto de chorus.
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Delay Time	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo entre el momento en que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el delay.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de delay que vuelve a introducirse en la entrada del delay. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido de delay regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de chorus enviado al delay y el no enviado al delay. Con un ajuste de "D100: 0W," se envía a la salida sólo el sonido de chorus. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de chorus que ha pasado por el delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

37: FLG>DELAY (Flanger→Delay)

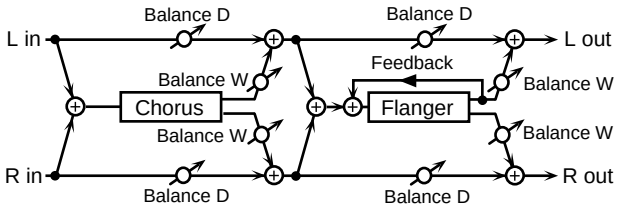
Este efecto conecta en serie el flanger y el delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de la modulación del efecto de flanger.
Flg Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de flanger que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Delay Time	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo entre el momento en que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el delay
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de delay que vuelve a introducirse en la entrada del delay. Los ajustes negativos (-) invierten la fase
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencia altas del sonido de delay regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de flanger que se envía al delay y el del sonido de flanger que no se envía al delay. Con un ajuste de "D100: 0W," se envía a la salida sólo el sonido de flanger. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de flanger enviado al delay.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

38: CHO>FLANGER (Chorus→Flanger)

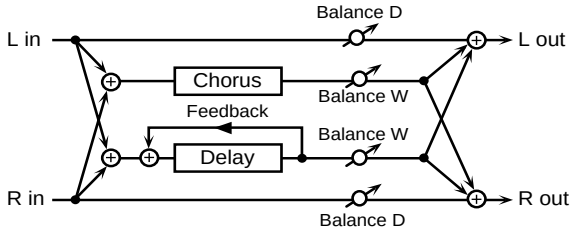
Este efecto conecta en serie el flanger y el chorus.



Parámetro	Valor	Descripción
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la frecuencia de modulación del efecto de chorus.
Cho Depth	0–127	Ajusta la profundidad de modulación del efecto de chorus.
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Ajusta la velocidad de la modulación del efecto de flanger.
Flg Depth	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación del efecto de flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de flanger que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido de chorus que se envía al flanger y el del sonido de chorus que no se envía al flanger. Con un ajuste de "D100: 0W," se envía a la salida sólo el sonido de chorus. Con un ajuste de "D0: 100W," se envía a la salida sólo el sonido de chorus enviado al flanger.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

39: CHORUS/DELAY

Este efecto conecta en paralelo el chorus y el delay. Los parámetros son iguales que los del "36 CHORUS->DELAY." No obstante, el parámetro Delay Balance ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de delay.

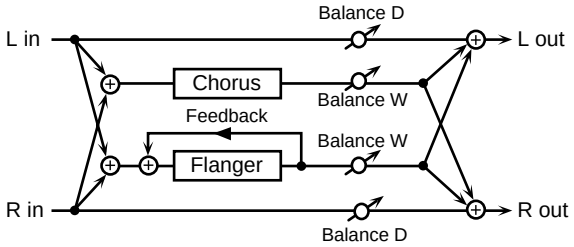


40: FLG/DELAY (Flanger/Delay)

Este efecto conecta en paralelo el flanger y el delay. Los parámetros son iguales que los del "37: FLANGER->DELAY." No obstante, el parámetro Delay Balance ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de delay.

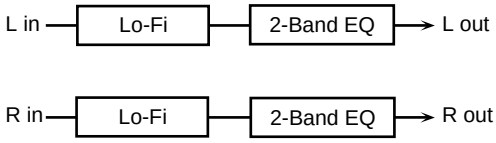
41: CHO/FLANGER (Chorus/Flanger)

Este efecto conecta en paralelo el chorus y el flanger. Los parámetros son iguales que los del "38: CHORUS->FLANGER." No obstante, el parámetro Delay Balance ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido de flanger.



42: LOFI

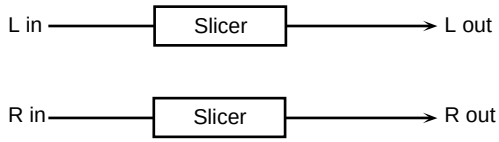
Se trata de un efecto que degrada intencionalmente la calidad del sonido. Resulta especialmente efectivo con percusión.



Parámetro	Valor	Descripción
Bit Down	0–11	Baja la calidad del audio. Al aumentar este ajuste, la calidad del audio empeorará a propósito.
S-RateDown	0–7	Hace que la señal de salida sea menos pulida. Cuanto mayor sea el valor, menos pulido será el sonido.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Ajusta la señal de salida
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Output	MONO, STEREO	Especifica cómo sale la señal. Con un ajuste de “MONO,” el sonido de salida será monoaural.
Level #	0–127	Especifica el volumen de salida del efecto Lo-Fi.

43: SLICER

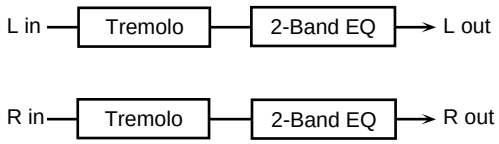
Aplicando cortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en una frase de acompañamiento. Es especialmente efectivo aplicado a sonidos de larga duración.

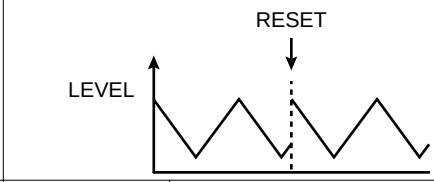


Parámetro	Valor	Descripción
Timing Pattern	1–34	Selecciona un patrón para especificar los puntos en que se corta el sonido.
Accent Pattern	1–16	Especifica la posición de los acentos.
Accent Level #	0–127	Ajusta el volumen de los acentos. Cuanto mayor sea el ajuste, más pronunciado será el acento.
Attack	0–127	Ajusta el tiempo del ataque del sonido de entrada. Cuanto mayor sea el valor, más rápido el ataque.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Ajusta el periodo para el patrón.
Reset	OFF, ON	Especifica si empezará desde el principio el patrón de corte (ON) o no (OFF) al tocar un sonido. Mientras suena la guía de percusión, el patrón no empezará desde el principio incluso con un ajuste de ON.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

44: TREMOLO

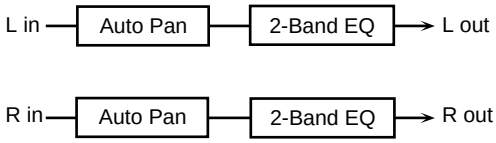
Trémolo modula de forma cíclica el volumen para añadir el efecto de trémolo al sonido.



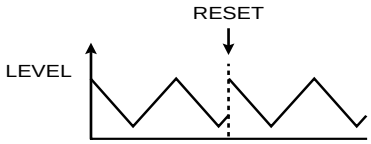
Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: Se modula el sonido con una onda triangular. SQR: Se modula el sonido con una onda cuadrada. SIN: Se modula el sonido con una onda sinusoidal. SAW1/2: Se modula el sonido con una onda de diente de sierra. Los dientes de SAW1 y SAW2 están orientados en direcciones opuestas.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Ajusta la frecuencia del cambio.
Depth #	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Reset	OFF, ON	Especifica si empezará desde el principio el patrón de corte (ON) o no (OFF) al tocar un sonido. Mientras suena la guía de percusión, el patrón no empezará desde el principio incluso con un ajuste de ON.
		
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

45: AUTO PAN

El efecto Auto Pan modula de forma cíclica la ubicación estereofónica del sonido.

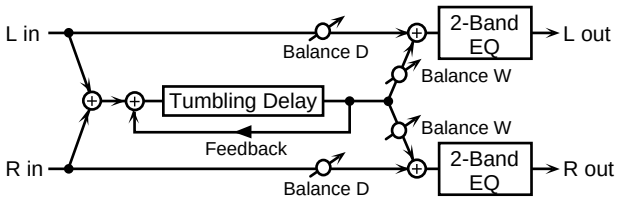


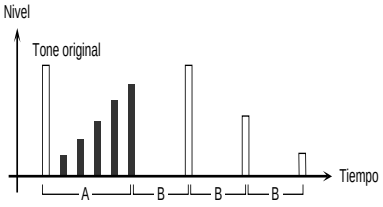
Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: Se modula el sonido con una onda triangular. SQR: Se modula el sonido con una onda cuadrada. SIN: Se modula el sonido con una onda sinusoidal. SAW1/2: Se modula el sonido con una onda de diente de sierra. Los dientes de SAW1 y SAW2 están orientados en direcciones opuestas.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Ajusta la frecuencia de la modulación.
Depth #	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.

Parámetro	Valor	Descripción
Reset	OFF, ON	Especifica si empezará desde el principio el patrón de corte (ON) o no (OFF) al tocar un sonido. Mientras suena la guía de percusión, el patrón no empezará desde el principio incluso con un ajuste de ON.
		
Low Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

46:TUMBLING DLY (Tumbling Delay)

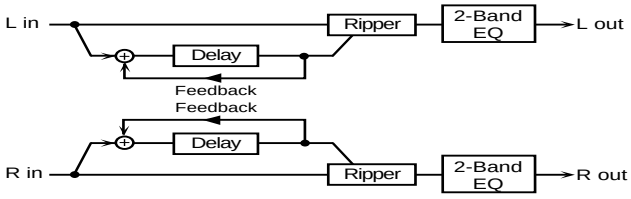
Se trata de un delay que produce repeticiones de delay "rodante" y después produce un eco del sonido original. Resulta más eficaz al aplicarse a notas individuales de una sonido tipo "one-shot".



Parámetro	Valor	Descripción
Type	TYPE1–TYPE6	Sirve para seleccionar los seis tipos disponibles para el número de sonidos de delay que se escuchan en el tiempo "A" mostrado en la siguiente figura.
Pre Delay	0–500 [ms]	Ajusta el tiempo "A" de la siguiente figura.
Delay Time	0–345 [ms]	Ajusta el tiempo "B" de la siguiente figura.
		
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Ajusta la frecuencia encima de la que se corta el sonido que se devuelve al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Feedback #	-98– +98 [%]	Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes positivos (+) regeneran el sonido dentro de fase, y los negativos (-), fuera de fase.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el equilibrio entre el nivel de volumen del sonido directo y el del sonido procesado. Con un ajuste de D100:0W, saldrá sólo el sonido directo y con un ajuste de D0:100W, sólo el sonido procesado.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

47: FBK RIPPER (Feedback Ripper)

Este efecto corta repetidamente el sonido y produce un sonido de delay para la porción cortada. Puede crear fases nuevas aplicando este efecto a una frase de percusión u otra frase.



Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: Se modula el sonido con una onda triangular. SQR: Se modula el sonido con una onda cuadrada. SIN: Se modula el sonido con una onda sinusoidal. SAW1/2: Se modula el sonido con una onda de diente de sierra. Los dientes de SAW1 y SAW2 están orientados en direcciones opuestas.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Ajusta la frecuencia de la modulación.
Depth #	0–127	Ajusta la profundidad de la modulación.
Delay Left	0–420 [ms], note *1	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay izquierda.
Delay Right	0–420 [ms], note *1	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido directo y el momento en que empieza el sonido de delay derecha.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Ajusta la proporción (%) del sonido de delay que vuelve a introducirse en la entrada del delay. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Reset	OFF, ON	Especifica si empezará desde el principio el patrón de corte (ON) o no (OFF) cuando toque un sonido. Mientras suena la guía de percusión, el patrón no empezará desde el principio incluso con un ajuste de ON.
Level	0–127	Ajusta el nivel de salida.

nota *1

(Semicorchea), (Tresillo de corcheas), (Semicorchea con puntillo),
(Corchea), (Tresillo de negras), (Corchea con puntillo), (Negra),
(Tresillo de blancas), (Negra con puntillo), (Blanca),

nota *2

(Tresillo de Semifusas), (Semifusa), (Tresillo de Fusas),
(Fusa), (Tresillo de semicorcheas), (Fusa con puntillo),
(Semicorchea), (Tresillo de corcheas), (Semicorchea con puntillo),
(Corchea), (Tresillo de negras), (Corchea con puntillo),
(Negra), (Tresillo de blancas), (Negra con puntillo), (Blanca),
(Tresillo de redondas), (Blanca con puntillo), (Redonda),
(Tresillo de cuadradas), (Blanca con puntillo), (Cuadrada)

Efectuar ajustes del chorus

En todos los modos, sólo puede utilizar individualmente los distintos tipos de chorus.

Existen ocho tipos de chorus. Puede seleccionar cualquiera de ellos. Una vez seleccionado el tipo, podrá modificar los valores para cada uno de los parámetros disponibles.

Type (Tipo de Chorus)

Puede elegir de entre ocho tipos de chorus.

Valor

CHORUS 1–4: Ajustes de chorus general. Añade amplitud al sonido.

FEEDBACK CHORUS: Un chorus que produce un efecto similar al del flanger, creando un sonido suave.

FLANGER: Este efecto produce un sonido que recuerda al de un reactor despegando y aterrizando.

SHORT DELAY: Se trata de un delay con un tiempo de delay corto.

SHORT DELAY(FB): Es un delay con un tiempo corto y muchas repeticiones.

MEMO

"Chorus Type" proporciona varios ajustes de tipo preset de los parámetros de chorus. Al cambiar de tipo, los demás parámetros de chorus cambiarán de acuerdo con los ajustes del tipo seleccionado. Si tiene intención de editar los demás parámetros, primero seleccione el tipo y después edítelos.

Pre-LPF (Pre filtro pasa graves del chorus)

Puede aplicar un filtro pasa graves al sonido que entra en el chorus para cortar la gama de frecuencias altas. Cuanto mayor sea el valor, más frecuencias altas se cortarán, dando como resultado un sonido de chorus más suave.

Valor: 0–7

Level (Nivel del Chorus)

Ajusta la cantidad de chorus.

Valor: 0–127

Feedback (Nivel de Regeneración del Chorus)

Ajusta el nivel en que el sonido de chorus es reintroducido (regenerador) en el chorus. Utilizando la regeneración, puede crear un sonido de chorus de mayor densidad. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el nivel de regeneración.

Valor: 0–127

Delay (Tiempo de Delay del Chorus)

Ajusta el tiempo de delay del efecto de chorus.

Valor: 0–127

Rate (Frecuencia del Chorus)

Ajusta la frecuencia con la que se modula el chorus. Cuanto mayor sea el valor, más rápida será la modulación.

Valor: 0–127

Depth (Profundidad del Chorus)

Ajusta la profundidad de la modulación del chorus. Cuanto mayor sea el valor, más profunda será la modulación.

Valor: 0–127

Send Lvl to Rev (Nivel de envío del Chorus a la reverb)

Ajusta la cantidad de chorus que se va a enviar a la reverb. Cuanto mayor sea el valor, más cantidad se enviará.

Valor: 0–127

Efectuar los ajustes de la reverb

En todos los modos, sólo puede utilizar individualmente los distintos tipos de reverb. Existen ocho tipos de reverb. Puede seleccionar cualquiera de ellos. Una vez seleccionado el tipo, podrá modificar los valores para cada uno de los parámetros disponibles.

Type (Tipo de Reverb)

Puede elegir de entre 8 tipos de reverb.

Valor

ROOM1–3: Simula la reverberación de distintas habitaciones. Produce una reverberación bien definida y espaciosa.

HALL1, 2: Simula la reverberación que se encuentra en las salas. Proporcionan una reverberación más profunda que las de Room.

PLATE: Simula una unidad de reverb de plancha (un tipo de reverb artificial que emplea una plancha de metal).

DELAY: Un delay estándar, que no produce el efecto de eco.

PANNING DELAY: Se trata de un delay especial en que el sonido retardado alterna entre la posición izquierda y derecha en el campo estereofónico. Resulta más eficaz en estéreo.

MEMO

"Reverb Type" proporciona varios ajustes de tipo preset de los parámetros de reverb. Al cambiar de tipo, los demás parámetros de reverb cambiarán de acuerdo con los ajustes del tipo seleccionado. Si tiene intención de editar los demás parámetros, primero seleccione el tipo y después edítelos

Character (Carácter de la Reverb)

Sirve para seleccionar el tipo de reverb. 0–5 son efectos de reverb y 6 y 7 son efectos de delay.

Valor: 0–7

Pre-LPF (Pre filtro pasa graves de la Reverb)

Puede aplicar un filtro pasa graves al sonido que entra en la reverb para cortar la gama de frecuencias altas. Cuanto mayor sea el valor, más frecuencias altas se cortarán, dando como resultado un sonido de reverb más suave.

Valor: 0–7

Level (Nivel de la Reverb)

Ajusta la cantidad de sonido de reverb. Cuanto mayor sea el valor, más fuerte será la reverberación.

Valor: 0–127

Time (Tiempo de la Reverb)

Ajusta la duración del efecto de reverb. Cuanto mayor sea el valor, más durará la reverb.

Valor: 0–127

Delay Feedback (Regeneración del Delay de la Reverb)

Este parámetro está disponible cuando se ajusta Reverb Character (Carácter) a 6, 7, o Reverb Type (Tipo) en Delay o Panning Delay. Ajusta la manera en que el delay se repita. Cuanto mayor sea el valor, más repeticiones de delay habrá.

Valor: 0–127

Ajustes aplicables a todos los modos (Funciones del Sistema)

Se refiere a los ajustes que afectan a todo el entorno de operaciones del JUNO-D como, por ejemplo, los de la afinación y de la recepción de mensajes MIDI, como **funciones del sistema**. En este apartado explicamos cómo efectuar los ajustes para las funciones del sistema e incluye una descripción de las funciones de los distintos parámetros del sistema. Los parámetros están organizados en seis grupos.

- **GENERAL:**
  Son ajustes aplicables a todo el sistema (p. 89).
- **CONTROLLER:**
  Se trata de ajustes relacionados con controladores (p. 89).
- **MIDI:** Ajustes relacionados con MIDI (p. 90).
- **PATCH SCALE (Afinación de la Escala del Patch):**
  Ajustes para la afinación de la escala del patch (p. 91).

Cómo realizar ajustes de las funciones del sistema

1. **Pulse [SYSTEM] para que se ilumine.**
2. **Seleccione el parámetro que desee editar.**

☞ **"Seleccionar parámetros de ajuste del sistema"** (p. 88)

3. **Use VALUE [-]/[+] para modificar el valor.**
4. **Repita los pasos 2–3 para realizar los ajustes para las funciones del Sistema.**

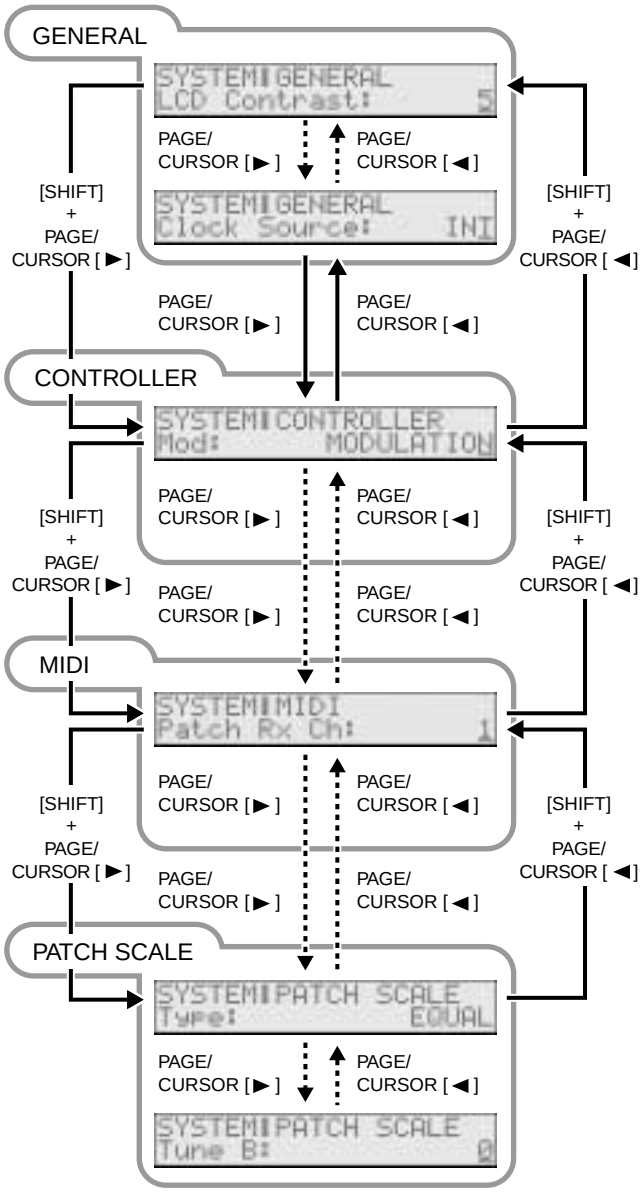
NOTE
Los cambios efectuados en los ajustes de las funciones del sistema son temporales y al apagar la unidad se pierden. Si desea guardarlos, lleve a cabo la siguiente operación.

5. **Para guardar los ajustes modificados, pulse [WRITE].**

6. **Pulse [ENTER] para ejecutar la operación.**

NOTE
Al guardar ajustes del sistema, los ajustes guardados previamente se sobreescriben y se pierden.
Si decide no guardar las funciones del sistema, pulse [EXIT].

Seleccionar los parámetros de ajuste del sistema



Funciones de los parámetros del sistema

A continuación le explicaremos las funciones de los parámetros del sistema según el grupo en el que se encuentran.

Ajustes comunes a todo el sistema (GENERAL)

LCD Contrast (Contraste del LCD)

Ajusta el contraste de la pantalla.

VALOR: 1-10

MEMO

El ajuste de LCD Contrast se guarda automáticamente y el JUNO-D lo retiene incluso cuando se apaga la unidad.

Master Tune (Afinación general)

Ajusta la afinación general del JUNO-D. En la pantalla se muestra la frecuencia de la nota A4 (A central).

VALOR: 415.3-466.2 Hz

Master Key Sft (Desplazamiento de tecla general)

Desplaza la afinación general del JUNO-D en unidades de un semitono.

VALOR: -24–+24

Master Level (Nivel general)

Ajusta el volumen de todo el JUNO-D.

VALOR: 0-127

Hold Pedal (Polaridad del pedal hold)

Selecciona la polaridad del pedal hold. En algunos pedales la señal eléctrica emitida por el pedal cuando se pisa o cuando deja de pisarse es la contraria de otros pedales. Si su pedal presenta un comportamiento contrario al que esperaba, ajuste este parámetro a "REVERSE". Si está utilizando un pedal Roland (que no dispone de interruptor de polaridad), ajuste este parámetro a "STANDARD".

VALOR: STANDARD, REVERSE

Local Control (Controlador local)

El controlador local determina si el generador de sonido interno está desconectado (OFF) de la sección del controlador de teclado (teclado, palanca de efecto pitch bend / modulación, potenciómetros, botones, controlador D Beam, pedal, etc.) o, si por el contrario, está conectado (ON). Normalmente este parámetro está ajustado a "ON", pero si quiere utilizar el teclado y los controladores del JUNO-D sólo para controlar módulos de sonido externos, ajústelo a "OFF".

VALOR: OFF, ON

Clock Source (Fuente del reloj)

Seleccione "MIDI" si quiere que se reciban desde un secuenciador externo mensajes MIDI relacionados con la sincronización. Seleccione "INT" si quiere que la sincronización se realice con el tempo interno del JUNO-D. Los cambios en los multiefectos también se sincronizarán según el valor de este ajuste.

VALOR: INT, MIDI

Ajustes relativos a los controladores (CONTROLLER)

Mod (Asignación de la modulación)

Este parámetro permite utilizar la palanca de modulación para aplicar, además del efecto vibrato, los siguientes efectos.

Valor	Tx CC#	Función/Parámetro Modificado
MODULATION	CC01	Vibrato
PORTA TIME	CC05	Tiempo de portamento (p. 47)
VOLUME	CC07	Nivel
BALANCE	CC08	Balance del volumen de los tones UPPER y LOWER (p. 45).
PAN	CC10	Panorama (p. 46)
EXPRESSION	CC11	Nivel
PORTAMENTO	CC65	Interruptor de portamento (p. 47)
SOSTENUTO	CC66	Sostiene el sonido de la tecla que se está pulsando
SOFT	CC67	Suaviza el tone
RESONANCE	CC71	Resonancia del filtro del tone (p. 48)
RELEASE TIME	CC72	Tiempo de desvanecimiento de la envolvente del tone (p. 48)
ATTACK TIME	CC73	Tiempo de ataque de la envolvente del tone (p. 48)
CUTOFF	CC74	Corte del filtro del tone (p. 47)
DECAY TIME	CC75	Tiempo de caída de la envolvente del tone (p. 48)
LFO RATE	CC76	Velocidad del LFO del tone (p. 47)
LFO DEPTH	CC77	Profundidad del LFO del tone (p. 47)
LFO DELAY	CC78	Delay del LFO del tone (p. 47)
CHO SEND LEVEL	CC93	Nivel de envío del efecto chorus (p. 46)
REV SEND LEVEL	CC91	Nivel de envío de la reverb (p. 46)
MFX PARAMETER1	CC12	El parámetro especificado por el Control de multiefectos 1 (p. 69)
MFX PARAMETER2	CC13	El parámetro especificado por el Control de multiefectos 2 (p. 69)
AFTERTOUCH	----	

En el modo Patch la palanca de modulación afectará al patch. En el modo Performance la palanca de modulación afectará al patch que está asignado a la parte actual. Utilice [DESTINATION TONE] para especificar el tone que se verá afectado (p. 26).

"TxCC#" hace referencia al número del controlador del mensaje de cambio de control enviado desde el conector MIDI OUT cuando se hace funcionar la palanca de modulación. Cuando está ajustado a AFTERTOUCH, se envían mensajes de Canal Aftertouch. Ajústelo a AFTERTOUCH cuando quiera controlar un generador de sonido externo con mensajes Aftertouch. La recepción de estos mensajes de cambio de control a través del controlador MIDI IN produce el mismo efecto que si se estuviera haciendo funcionar la palanca de modulación.

* *Cuando está ajustado a MFX PARAMETER1 o a MFX PARAMETER2, tenga en cuenta lo siguiente.*

- *Cuando el Tipo de multiefectos está ajustado a 01: STEREO EQ (p. 69) o a 42: LOFI (p. 83), el nivel cambia sin que se tenga en cuenta si está seleccionado MFX PARAMETER1 o MFX PARAMETER2.*

* *Cuando se realizan los ajustes de LFO RATE, LFO DEPTH o LFO DELAY, el efecto que se consigue varía dependiendo de si [FILTER LFO] está activado o desactivado. Cuando [FILTER LFO] está desactivado, el LFO altera la afinación (efecto vibrato). Cuando [FILTER LFO] está activado, el LFO cambia la frecuencia de corte del filtro (efecto wah).*

Pedal (Asignación del control del pedal)

Este parámetro especifica la función del pedal conectado al jack CONTROL PEDAL.

VALOR

Además de las funciones que aparecen en la lista de Asignación de la modulación, el pedal puede utilizarse para aplicar los siguientes efectos.

TAP TEMPO: Permite realizar los ajustes de tempo pisando el pedal (p. 37).

C1 (Asignación del potenciómetro C1)

C2 (Asignación del potenciómetro C2)

C3 (Asignación del potenciómetro C3)

Permite seleccionar los efectos que controlarán los potenciómetros [C1] / [C2] / [C3].

VALOR

Además de las funciones que aparecen en la lista de Asignación de la modulación, el pedal puede utilizarse para aplicar los siguientes efectos.

PATCH MODIFY: Se controlará el efecto indicado en el panel (p. 26).

* *Si asigna cualquier otro efecto que no sea PATCH MODIFY a los potenciómetros [C1]/[C2]/[C3], debe ajustar el* ***botón de selección Patch Modify*** *a [ENV] (envolvente). Si selecciona [BALANCE/LFO], el balance y el LFO cambiarán.*

* *Si está utilizando los potenciómetros [C1]/[C2]/[C3] en el modo Performance para controlar los ajustes de MFX PARAMETER, el ajuste de* ***MFX Source*** *(p. 56) determinará la parte a la que pertenece el efecto que se va a controlar. Si* ***MFX Source*** *está ajustado a "Part1-16", se controlará el efecto de esa parte.*
Si MFX Source está ajustado a "PERFORM", el ajuste del sistema ***Perform Ctrl Ch (Canal de control del performance)*** *(p. 90) determinará la parte a la que pertenece el efecto que se va a controlar. Si este parámetro está ajustado a "OFF", no se controlará ningún efecto.*

Ajustes relativos a MIDI (MIDI)

Patch Rx Ch (Canal de recepción del modo Patch)

Especifica el canal de recepción de los mensajes MIDI en el modo Patch.

VALOR: 1-16

Patch Tx Ch (Canal de transmisión del modo Patch)

Especifica el canal de transmisión de los mensajes MIDI en el modo Patch. Si no quiere transmitir mensajes MIDI a aparatos MIDI externos, ajuste este parámetro a "OFF". Si quiere que el canal de transmisión siempre concuerde con el Canal de recepción en el modo Patch, ajuste este parámetro a "RxCh".

VALOR: 1-16, RxCh, OFF

Perform Ctrl Ch (Canal de control del performance)

Este parámetro permite seleccionar el canal de recepción MIDI que se va a utilizar durante el cambio de performances cuando los mensajes MIDI (de Cambio de Programa / de Selección de Banco) se envían desde un aparato MIDI externo. Ajústelo a "OFF" si no va a cambiar los performances desde un aparato MIDI externo.

VALOR: 1-16, OFF

NOTE

Si se recibe un solo mensaje MIDI de cambio de programa y el ajuste del parámetro Perform Ctrl Ch coincide con el canal de recepción MIDI de una parte, se dará prioridad al cambio de performance.

MEMO

Si este parámetro está ajustado a 1-16, el JUNO-D transmitirá mensajes MIDI (de Cambio de Programa / de Selección de Banco) a través de ese canal cuando ya se haya cambiado el performance.

Rx Prog Chg (Interruptor de recepción de mensajes de Cambio de Programa)

Especifica si se van a recibir (ON) o no (OFF) los mensajes de Cambio de Programa.

VALOR OFF, ON

Rx Bank Sel (Interruptor de recepción de mensajes de Selección de Banco)

Especifica si se van a recibir (ON) o no (OFF) los mensajes de Selección de Banco.

VALOR: OFF, ON

Rx Sys Exc (Interruptor de recepción de mensajes Exclusive de Sistema)

Especifica si se van a recibir (ON) o no (OFF) los mensajes Exclusive de Sistema.

VALOR: OFF, ON

Tx Prog Chg (Interruptor de transmisión de mensajes de Cambio de Programa)

Especifica si se van a transmitir (ON) o no (OFF) los mensajes de Cambio de Programa.

VALOR: OFF, ON

Tx Bank Sel (Interruptor de transmisión de mensajes de Selección de Banco)

Especifica si se van a transmitir (ON) o no (OFF) los mensajes de Selección de Banco.

VALOR: OFF, ON

Tx Edit Data (Interruptor de Transmisión de Datos de Edición)

Especifica si los cambios efectuados en los ajustes de un patch o de un performance serán transmitidos como mensajes de sistema exclusive (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Tx Active Sens (Interruptor de Transmisión de Active Sensing)

Especifica si se transmiten mensajes de Active Sensing (ON) o no (OFF).

VALOR: OFF, ON

Device ID (Número de Identificación de Aparato)

Cuando desea transmitir o recibir mensajes de Sistema Exclusive, ajuste este parámetro para que coincida con el número de identificación de aparato del otro aparato MIDI.

VALOR: 17–32

Soft Thru (Interruptor Soft Through)

La función Thru retransmite todos los mensajes recibidos a través del conector MIDI IN al conector MIDI OUT sin modificarlos.

VALOR: OFF, ON

Efectuar ajustes de la afinación de la escala para un patch (PATCH SCALE)

La función Patch Scale permite utilizar varias afinaciones para los patches utilizados en el modo Patch.

☞ Si desea efectuar ajustes de la afinación de la escala para cada una de las partes en el modo Performance, vea **"Editar los ajustes de la afinación de la escala (SCALE TUNE)"** (p. 58).

Type (Tipo de Afinación de la Escala del Patch)

Puede cambiar el parámetro "Type" para activar distintos ajustes de muestra para Patch Scale. Al cambiar "Type", todos los parámetros de la afinación de la escala del patch cambiarán automáticamente.

VALOR: EQUAL, JUST (maj) in C, JUST (min) in C, ARABIC

☞ Para más detalles sobre los tipos, vea **"Type (Tipo de Afinación de la Escala de la Parte)"** (p. 58).

Tune C–Tune B (Afinación de la Escala del Patch C–B)

Efectúa ajustes para la afinación de la escala en el modo Patch.

VALOR: -64–+63

Ejecuciones utilizando aparatos MIDI externos

Acerca de MIDI

MIDI significa Interface Digital para Instrumentos Musicales. Se trata de un estándar mundial que fue desarrollado con el propósito de facilitar el intercambio de datos musicales y de datos de sonido entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. Conectando aparatos MIDI equipados con conectores MIDI, puede hacer que suenen instrumentos múltiples desde un único teclado, hacer que múltiples instrumentos MIDI suenen en conjunto, programar los ajustes para que cambien automáticamente para coincidir con la ejecución de la canción en curso, y más
Si utiliza principalmente el JUNO-D sin otros instrumentos, tal vez no le va a hacer falta saber mucho sobre MIDI. No obstante, le proporcionamos la siguiente información acerca de MIDI para que pueda hacer que suene el JUNO-D a través de un aparato MIDI externo o tener conocimientos de otras técnicas avanzadas.

Conectores MIDI

El JUNO-D dispone de los siguientes dos tipos de conectores MIDI.

- Conector MIDI IN

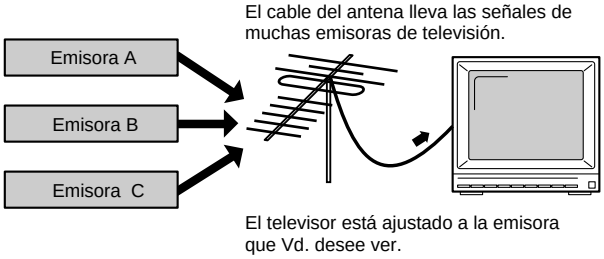
Se reciben aquí los mensajes de ejecución procedentes de otro aparato MIDI. Cuando el JUNO-D recibe mensajes MIDI, produce sonido, cambiar de sonido o realizar otras operaciones.

- Conector MIDI OUT

Transmite mensajes MIDI a aparatos externos. El conector MIDI OUT del JUNO-D se utiliza para enviar datos de ejecución de la sección del controlador de teclado, además de los datos utilizando para guardar ajustes.

Canales MIDI y generadores multitímbricos

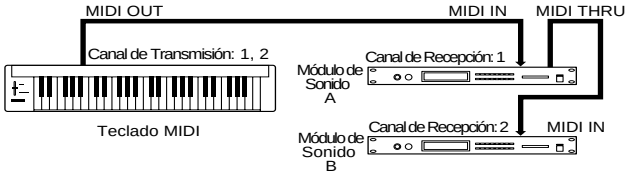
MIDI transmite muchos tipos de datos mediante un solo cable MIDI. Este hecho lo hace posible los canales MIDI. Los canales MIDI permiten distinguir entre los mensajes destinados un instrumento específico y los destinados a otro. Los canales MIDI tienen algunas similitudes con los canales de televisión. Cambiando de canal en la televisión, puede ver los programas emitidos por distintas emisoras. Esto se debe a que el televisor ha sido ajustado para mostrar selectivamente sólo la información siendo transmitido por una emisora específica. De la misma manera, MIDI también permite a un aparato seleccionar la información destinada para ese aparato siendo transmitida al mismo.


El cable del antena lleva las señales de muchas emisoras de televisión.
Emisora A
Emisora B
Emisora C
El televisor está ajustado a la emisora que Vd. desee ver.

MIDI emplea dieciséis canales, numerados 1–16. Normalmente, los aparatos de recepción deben ajustarse de forma que reciban sólo los canales que precisan recibir.

Ejemplo:

Ajuste el JUNO-D para transmitir en el Canal 1 y el Canal 2, y entonces ajuste el módulo A para recibir sólo el Canal 1 y el módulo de sonido B para recibir sólo el Canal 2. Con esta configuración, puede obtener una ejecución de conjunto con, por ejemplo, un sonido de guitarra en el módulo de sonido A y el de un bajo en el módulo de sonido B.



Al utilizarlo como módulo de sonido, el JUNO-D es capaz de recibir datos en hasta dieciséis canales MIDI. Los módulos de sonido como el JUNO-D que son capaces de recibir simultáneamente múltiples canales MIDI y hacer que suenen sonidos distintos en cada canal "**módulos de sonido multitímbricos**."

Mensajes MIDI utilizados por el JUNO-D

MIDI utiliza varios tipos de mensajes para transmitir una amplia variedad de información. Los mensajes MIDI se dividen, en términos generales, en dos categorías distintas: los que se manejan mediante canales MIDI individuales (Mensajes de canal) y mensajes que no están relacionados con canales separados (mensajes de sistema). El JUNO-D utiliza principalmente los siguientes mensajes MIDI.

Mensajes de Canal

Se trata de mensajes utilizados para lo que sucede en una ejecución. Forman la mayor parte de los mensajes MIDI.

Nota Activada

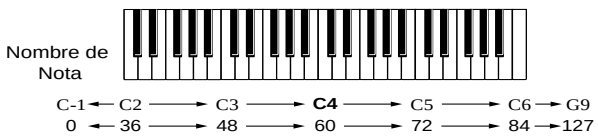
Es el mensaje que se envía cuando se pulsa una tecla. Los mensajes de nota activada contienen los tres siguientes tipos de información:

Nota Activada: Una tecla ha sido pulsada.

Número de Nota: La tecla específica que ha sido pulsada

Velocidad: La cantidad de fuerza (velocidad) utilizado al pulsar la tecla.

Los Números de Nota caen dentro de la gama 0–127, siendo C (C4) el número 60.



Nota Desactivada

Es el mensaje que se envía cuando se deja de pulsar una tecla. Al recibir un mensaje de nota desactivada, la nota correspondiente deja de sonar. Un mensaje de nota desactivada contiene los siguientes tres tipos de información:

Nota Desactivada: Se ha dejado de pulsar la tecla

Número de Nota: La tecla específica que se ha dejado de pulsar

Velocidad: La fuerza empleada (velocidad) al dejar de pulsar la tecla.

Cambio de Pitch Bend

Este mensaje transmite información sobre los movimientos de la palanca del bender.

Aftertouch

Indica la cantidad de fuerza utilizada al pulsar una tecla. Existen dos tipos de mensajes de Aftertouch: Aftertouch de Canal, que se aplica al canal íntegro; y Aftertouch Polifónico, que se aplica a notas individuales. El JUNO-D no puede transmitir mensajes de Aftertouch cuando se pulsan sus teclas. En vez de esto, puede transmitir el Aftertouch asignado al D Beam, la palanca de Modulación, un pedal o un mando.

Cambio de Programa

Este mensaje cambia el sonido instrumental seleccionado. Puede cambiar de Patch o de Set de Percusión en el JUNO-D utilizando los números de programa 1–128 (p. 95).

Cambio de Control

Son mensajes utilizados para aumentar la expresión en las ejecuciones. Asignando Modulation (CC# (Número de Controlador) 1), Pan (CC#10), Expression (CC#11) y otros mensajes de Cambio de Control a la palanca de Modulación, los pedales y los mandos, puede luego utilizarlos para tener mayor variedad en las ejecuciones (p. 89).

Los mensajes de selección de banco (CC#0, CC#32) se utilizan en combinación con los mensajes de Cambio de Programa para cambiar del Patch y de Set de Percusión (p. 95).

Mensajes de Sistema

Esta categoría incluye los mensajes exclusive, los mensajes utilizados para la sincronización y los mensajes que mantienen funcionando correctamente el sistema MIDI.

Mensajes Exclusive

Los mensajes Exclusive son mensajes utilizados para intercambiar patches y otros tipos de datos entre aparatos compatibles del mismo fabricante.

Si los mensajes intercambiados utilizando MIDI estuvieran limitados sólo a aquellos que conforman con las universalmente compartidas especificaciones MIDI, no sería posible transmitir mensajes únicos de los distintos fabricantes, ni tampoco los diseñados especificamente para un aparato en concreto. Por esta razón, MIDI prevé un formato exclusivo para cada fabricante que puede utilizarse para intercambiar una variedad de mensajes.

En el JUNO-D, puede utilizar mensajes Exclusive para guardar ajustes de Patch, entre otros datos en secuenciadores (p. 98).

Acerca de las Tablas de MIDI Implementado

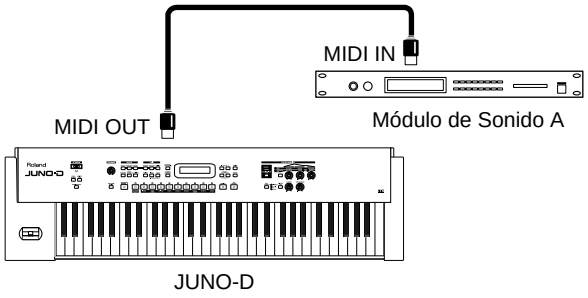
Aunque una variedad de mensajes para ejecuciones pueden manejarse utilizando MIDI, según las funciones del aparato conectado, los mensajes que pueden enviarse y recibirse pueden diferir. Para ver que tipos de mensaje MIDI un aparato puede transmitir y recibir, vea la Tabla de MIDI Implementado incluida en el manual de cada aparato. Los mensajes marcados con un circulo en las tablas de ambos aparatos puede transmitirse entre los mismos.

Utilizar el JUNO-D para hacer que suene un módulo de sonido MIDI externo

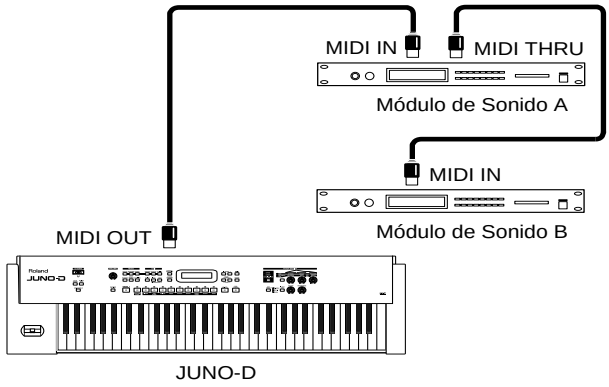
Conectando el JUNO-D a un módulo de sonido MIDI con un cable MIDI y ajustando los canales, puede utilizar el módulo MIDI externo para producir sonido cuando Vd. toca el teclado del JUNO-D.

Conectar módulos de sonido MIDI externos

Ejemplo 1: Conexión a un módulo de sonido MIDI externo

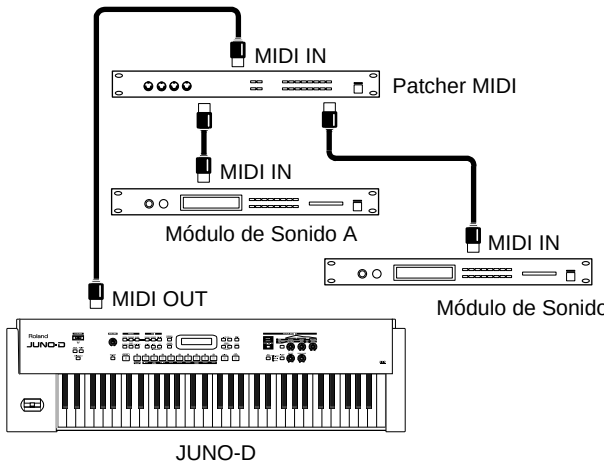


Ejemplo 2: Conexión a dos módulos de sonido MIDI externos



* *Los mensajes recibidos en el conector MIDI IN salen del conector MIDI THRU sin cambios.*

Ejemplo 3: Conexión a tres o más módulos de sonido MIDI externos



* *Si conecta en bucle tres o más aparatos MIDI utilizando IN→ THRU→ IN→ THRU..., la señal MIDI puede llegar a ser confusa y se pueden producir errores de datos. En estos casos, utilice un Patcher MIDI. Los Patcher MIDI son aparatos que permiten que un único flujo de datos MIDI se envíe a varios aparatos MIDI sin que se produzcan errores de datos.*

1. **Antes de iniciar las conexiones, asegúrese de que todos los aparatos están apagados.**
2. **Después de leer el apartado "Conectar el JUNO-D a un equipo externo" (p. 14), conecte un aparato/sistema de audio o unos auriculares al JUNO-D.**
3. **Conecte el aparato de sonido MIDI externo con el cable MIDI tal como se muestra en la ilustración que se muestra anteriormente.**
4. **Tal como se describe en el apartado "Encender la unidad" (p. 15), encienda cada uno de los aparatos.**

Ajustar el canal de transmisión del teclado

Cuando haya terminado de conectar el aparato MIDI externo, haga coincidir el canal de transmisión del teclado con el canal de recepción de cada una de las partes del generador de sonido MIDI externo. A continuación le explicaremos cómo realizar los ajustes para utilizar el JUNO-D en el modo Patch.

1. **Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.**
2. **Utilice [[◄]/[►] de PAGE/CURSOR para seleccionar "Patch Tx Ch".**

MEMO

Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras utiliza [◄]/[►] de PAGE/CURSOR podrá seleccionar de forma rápida el grupo "SYSTEM | MIDI" (p. 88).

3. **Utilice [-]/[+] de VALUE para modificar el valor.**

Valor

1-16: Los datos de ejecución del JUNO-D se transmitirán a través del canal seleccionado.

RxCH: Los datos de ejecución se transmitirán a través del mismo canal que el canal de recepción (p. 57) de la parte.

OFF: Los datos de ejecución no se transmitirán.

Normalmente suele utilizarse el ajuste "RxCH".

4. **Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.**

Para más información, consulte "**Cómo realizar los ajustes de las funciones del sistema"** (p. 88).

Pulse [EXIT] para cancelar la operación y volver a la página anterior.

Cuando se interpreta en el teclado del JUNO-D con los ajustes anteriores los sonidos suenan simultáneamente en el JUNO-D y en el generador de sonido MIDI externo. Para saber cómo ajustar el canal de recepción para cada una de las partes del generador de sonido MIDI externo, consulte el manual del usuario que venía con el aparato.

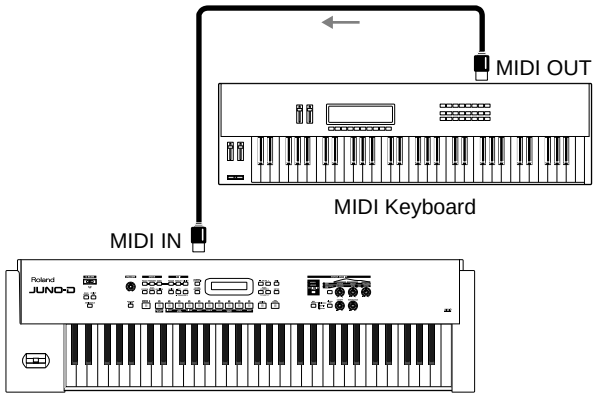
* *Si quiere que los sonidos sólo suenen en el generador de sonido MIDI externo, ajuste Local Control a "OFF" (p. 96).*

NOTE

Cuando se selecciona un patch o un ritmo de percusión en el JUNO-D, se transmite un número de banco y un número de programa hasta el módulo de sonido MIDI externo, tal como se describe en "**Tabla de correspondencias de números de banco/números de programa**" (p. 95). Esto hace que cambien los sonidos del módulo de sonido MIDI externo, pero si el módulo de sonido MIDI externo recibe un número de banco para el que no tiene asignado ningún sonido, el módulo de sonido puede escoger un sonido que lo sustituya o puede no producir ningún sonido. Para seleccionar un sonido de forma fiable, quizás prefiera seleccionar primero el grupo de sonido en su módulo de sonido MIDI externo y, luego, transmitir sólo un número de programa. Esto le permitirá cambiar los sonidos de un mismo grupo. Si quiere transmitir sólo el número de programa, ajuste "**Tx Bank Sel (Interruptor de transmisión de mensajes de Selección de Banco)**" (p. 90) a "OFF".

Hacer que suene el generador de sonido del JUNO-D desde un aparato MIDI externo

A continuación, pruebe de hacer sonar el JUNO-D desde un aparato MIDI externo.



JUNO-D

1. **Antes de iniciar las conexiones, asegúrese de que todos los aparatos están apagados.**
2. **Después de leer el apartado "Conectar el JUNO-D a un equipo externo" (p. 14), conecte un aparato/sistema de audio o unos auriculares al JUNO-D.**
3. **Conecte el aparato de sonido MIDI externo con el cable MIDI tal como se muestra en la ilustración que se muestra arriba.**
4. **Tal como se describe en el apartado "Encender la unidad" (p. 15), encienda cada uno de los aparatos.**

Ajustar el canal de recepción del patch

Cuando haya terminado de conectar el aparato MIDI externo, haga coincidir el canal de recepción del JUNO-D con el canal de transmisión del aparato MIDI externo. A continuación le explicaremos cómo realizar los ajustes para utilizar el JUNO-D en el modo Patch.

1. **Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.**
2. **Utilice [◄]/[►] de PAGE/CURSOR para seleccionar "Patch Rx Ch" (Canal de recepción en el modo Patch).**

MEMO

Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras utiliza **[◄]/[►]** de PAGE/CURSOR podrá seleccionar de forma rápida el grupo "SYSTEM | MIDI" (p. 90).

3. **Utilice [-]/[+] de VALUE para modificar el valor.**

Valor

1-16: Los datos de ejecución de cada parte se recibirán a través del canal seleccionado.

Ajustar el interruptor de recepción de mensajes de Cambio de Programa

Para permitir que el aparato MIDI externo pueda cambiar los tones, ajuste el interruptor de recepción de mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco a ON. De fábrica, estos parámetros ya están ajustados a ON.

1. **Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.**
2. **Utilice [◄]/[►] de PAGE/CURSOR para seleccionar "Rx Prog Ch" (Interruptor de recepción de mensajes de Cambio de Programa) y "Rx Bank Sel" (Interruptor de recepción de mensajes de Selección de Banco).**
3. **Utilice [-]/[+] de VALUE para ajustar ambos parámetros a "ON".**
4. **Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.**

Para más información, consulte "Cómo realizar los ajustes de las funciones del sistema" (p. 88)

* *Para saber cómo ajustar el canal de transmisión del aparato MIDI externo, consulte el manual del usuario de ese aparato.*

* *Si está utilizando el modo Performance, además de los ajustes descritos anteriormente, también necesitará ajustar "Receive Sw", "Receive Prg Chg" y "Receive Bank Sel" para cada parte (p. 57).*

Seleccionar sonidos del JUNO-D desde un aparato MIDI externo

Si transmite mensajes de Selección de Banco (Controladores número 0 y 32) y mensajes de Cambio de Programa desde el aparato MIDI externo hasta el JUNO-D podrá cambiar los patches y los sets de percusión.

1. **Transmita al JUNO-D un valor para el mensaje MSB de Selección de Banco (controlador número 0) (BnH 00H mmH).**
2. **Transmita al JUNO-D un valor para el mensaje LSB de Selección de Banco (controlador número 32) (BnH 20H llH).**
3. **Transmita al JUNO-D un mensaje de Cambio de Programa (CnH ppH).**

n: Número de canal MIDI
m: ll: Número de banco
pp: Número de programa

MEMO

El parámetro "Perform Ctrl Ch" (Canal de control del performance) le permite cambiar performances en el modo Performance. De fábrica, este parámetro está ajustado a "OFF", por lo que con este ajuste no se podrán cambiar las performances.

Tabla de correspondencias de números de banco/números de programa

Los mensajes MIDI transmitidos por un aparato MIDI externo se corresponden con los patches/sets de percusión del JUNO-D según se muestra en la tabla siguiente.

* *Si los números de programa de su aparato MIDI externo están indicados con valores del 0 al 127, réstele 1 al número que se muestra en la tabla siguiente para hallar la correspondencia correcta.*

* *Cuando el JUNO-D recibe un mensaje de Cambio de Programa sin haber recibido un mensaje de Selección de Banco, cambia al patch o al set de percusión con el mismo número de banco que el patch o el set de percusión seleccionado en ese momento.*

Para más detalles sobre cómo se corresponden los números de la tabla con los sonidos del JUNO-D, consulte "**Lista de patches**" (p. 111).

Performance

Grupo	Número	Número de Banco		Número de Programa
		MSB	LSB	
Usuario	001–008	085	000	001–008
Preset	001–032	085	064	001–032

Patch

Grupo	Número	Número de Banco		Número de Programa
		MSB	LSB	
Usuario	001–128	087	000	001–128
Preset	001–128	087	064	001–128
	129–256	087	065	001–128
	257–384	087	066	001–128
	385–512	087	067	001–128
	513–640	087	068	001–128
GM Patch	001–256	121	000–	001–128

Rhythm Set

Grupo	Número	Número de Banco		Número de Programar
		MSB	LSB	
Usuario	001–002	086	000	001–002
Preset	001–020	086	064	001–020
Percusión GM	001–009	120	000	001–057

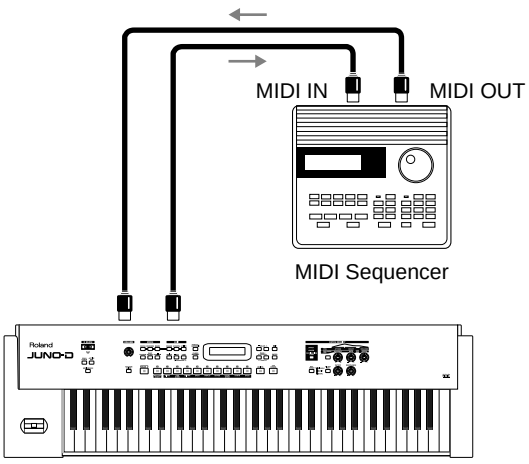
Utilizar un controlador MIDI externo para cambiar los tones del JUNO-D

Cómo se utiliza la palanca de modulación, los pedales y los potenciómetros de control para realizar cambios en tiempo real en los tones del JUNO-D se explica en "**Ajustes relativos a los controladores (CONTROLLER)**" (p. 89). La transmisión hasta el JUNO-D de números de controlador ajustados con los parámetros de Asignación de la modulación (p. 89), Asignación del control del pedal (p. 90) y Asignación del potenciómetro (p. 90), tienen el mismo efecto que si se hiciera funcionar la palanca de modulación, los pedales y los potenciómetros.

Grabar en un secuenciador externo

Pruebe de utilizar un secuenciador externo para grabar su música en varias pistas y luego reproduzca el performance que ha grabado.

Conectar a un secuenciador externo



JUNO-D

1. **Antes de iniciar las conexiones, asegúrese de que todos los aparatos están apagados.**
2. **Después de leer el apartado "Conectar el JUNO-D a un equipo externo" (p. 14), conecte un aparato/sistema de audio o unos auriculares al JUNO-D.**
3. **Conecte el aparato de sonido MIDI externo con el cable MIDI tal como se muestra en la ilustración anterior.**
4. **Tal como se describe en el apartado "Encender la unidad" (p. 15), encienda cada uno de los aparatos.**

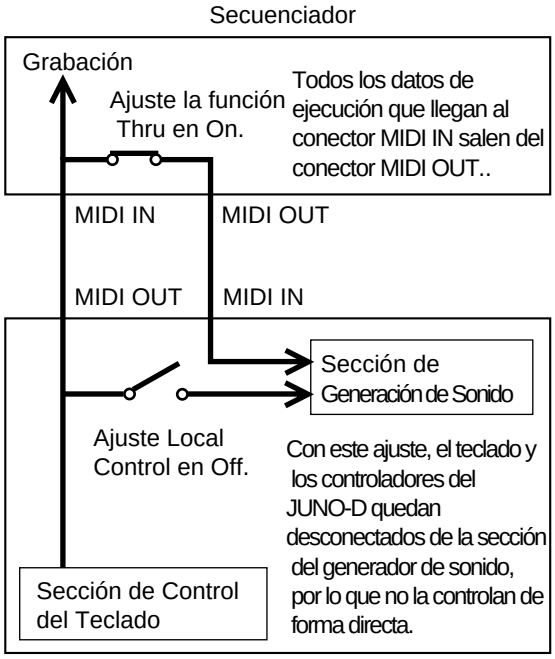
Realizar ajustes antes de empezar a grabar

Antes de empezar a grabar en un secuenciador externo debe llevar a cabo los pasos siguientes.

- Ajustar el parámetro Local Control del JUNO-D a OFF (consulte la sección siguiente).
- Activar la función Thru del secuenciador externo (p. 97).
- Ajustar el performance (p. 97).

Ajustar el parámetro Local Control del JUNO-D a OFF

El parámetro que determina si la sección del controlador del teclado (p. 40) y la sección del generador de sonido están separadas se llama "**Local Control**". Si Local Control está activado, al interpretar en el teclado se produce sonido y al mover la palanca del efecto de pitch bend se controla la afinación. Si Local Control está desactivado, al interpretar en el teclado no se produce sonido y al mover la palanca del efecto de pitch bend no se controla la afinación. En este caso, el generador de sonido del JUNO-D sólo produce sonido en respuesta a mensajes recibidos desde un aparato MIDI externo.


Secuenciador
Grabación
Ajuste la función Thru en On.
Todos los datos de ejecución que llegan al conector MIDI IN salen del conector MIDI OUT..
MIDI IN
MIDI OUT
MIDI OUT
MIDI IN
Sección de Generación de Sonido
Ajuste Local Control en Off.
Con este ajuste, el teclado y los controladores del JUNO-D quedan desconectados de la sección del generador de sonido, por lo que no la controlan de forma directa.
Sección de Control del Teclado

JUNO-D

Los datos de ejecución de la sección del controlador del teclado del JUNO-D se emiten a través del conector MIDI OUT y son grabados por el secuenciador externo. A continuación, estos datos de ejecución son devueltos al JUNO-D desde el conector MIDI OUT del secuenciador y el generador de sonido del JUNO-D hace que suenen. Si el parámetro Local Control estuviera ajustado a ON, cada nota sonaría dos veces: primero sonarían los datos musicales de la sección del controlador del teclado y, luego, volverían a sonar los datos enviados desde el secuenciador. Para evitar que las notas suenen dos veces, el parámetro Local Control se ajusta a OFF, para separar así la sección del controlador del teclado de la sección del generador de sonido.

* *Si su secuenciador no dispone de la función Thru, ajuste el parámetro Local Control del JUNO-D a ON.*

1. **Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.**

2. Use PAGE/CURSOR [◄]/[►] para seleccionar “Local Control.”

MEMO

Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras utiliza [◄]/[►] de PAGE/CURSOR podrá seleccionar de forma rápida el grupo “SYSTEM | MIDI” (p. 90).

3. Utilice [-]/[+] de VALUE para ajustar el parámetro a “OFF”.

4. Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.

Para más información, consulte “Cómo realizar los ajustes de las funciones del sistema” (p. 88).

Pulse [EXIT] para cancelar la operación y volver a la página anterior.

* *Los datos musicales del aparato MIDI externo siempre se reciben y hacen que suene el generador de sonido interno, sin que se tenga en cuenta cuál es el ajuste de Local Control.*

Activar la función Thru del secuenciador externo

Ajuste la función Thru del secuenciador externo a ON. El secuenciador coge los datos de ejecución recibidos a través del conector MIDI IN y emite los datos sin modificaciones a través del conector MIDI OUT (consulte la sección anterior).

Para saber si su secuenciador dispone o no de la función MIDI Thru y para saber cómo debe realizar el ajuste de la función Thru, consulte el manual del usuario de su secuenciador.

* *Si su secuenciador no dispone de la función Thru, ajuste el parámetro Local Control del JUNO-D a ON.*

Ajustar el performance

Antes de empezar a grabar realice los ajustes del performance (seleccione los patches y el modo de teclas, realice los ajustes de los multiefectos, el efecto chorus y la reverb, ajuste los potenciómetros, etc.).

NOTE

Ajuste también el canal de recepción y el interruptor de recepción de cada parte (p. 57).

Grabar

Grabar los ajustes del performance al principio de la canción

Primero, grabe los ajustes del performance al principio de la canción. Si hace esto, al reproducir la canción desde el principio el JUNO-D se ajustará automáticamente de forma que presente los ajustes del performance que se utilizaron durante la grabación (sin que se tenga en cuenta el performance que estaba seleccionado al iniciarse la reproducción), garantizando que en la reproducción se utilizarán los sonidos y los ajustes correctos.

* *Grabe la canción con el tempo con el que quiere que se reproduzca. Si el tempo utilizado para la reproducción de una canción es diferente del tempo seleccionado durante la grabación, puede ser que el JUNO-D no reciba correctamente los ajustes del performance grabado, lo que puede evitar una correcta reproducción de los datos de ejecución.*

1. En el modo Performance, pulse [UTILITY] para que su indicador se ilumine.

2. Utilice[◄]/[►] de PAGE/CURSOR para seleccionar “XFER to MIDI”.

3. Pulse [ENTER].

Realice los ajustes de “XFER to MIDI” tal como se describe en “Transmitir ajustes de performances desde el conector MIDI OUT (XFER to MIDI)” (p. 61).

Seleccione “CUR PERFORM” para “What”.

4. Ajuste su secuenciador externo al modo de grabación antes de ejecutar “XFER to MIDI”.

5. Pulse [ENTER] para transmitir los ajustes.

No pulse ninguna tecla del teclado mientras se está llevando a cabo la transmisión. Al pulsar las teclas se envían mensajes de Nota desde el conector MIDI OUT.

Para cancelar la transmisión, pulse [EXIT].

6. Cuando haya finalizado la transmisión, en la pantalla se mostrará el mensaje “COMPLETED”.

7. Detenga el secuenciador externo.

Grabar cada parte por separado

A continuación le explicaremos cómo grabar los datos musicales de cada parte en pistas separadas. Empezaremos grabando la canción desde el compás posterior al compás en el que están grabados los ajustes del performance. Grabaremos las pistas en el siguiente orden: batería → bajo → acompañamiento → melodía, mientras escuchamos las pistas que hemos grabado en los pases anteriores. Por ejemplo, asigne los tones a cada parte del modo que se muestra a continuación:

Batería:	Parte 10
Bajo:	Parte 9
Acompañamiento:	Parte 6
Melodía:	Parte 3

* *Los cambios de tone, y el funcionamiento de la palanca del efecto de pitch bend, la palanca de modulación, los potenciómetros y otros controles, también quedan grabados.*

* *No es necesario grabar la canción con el tempo con el que la quiere reproducir. Puede grabarla con el tempo que crea más conveniente.*

Escuchar el performance grabado

Cuando haya terminado de grabar todas las partes, reprodúzcalas y escuche el resultado. Cuando reproduzca una canción, tenga en cuenta lo siguiente.

* *Si modifica los ajustes de cada parte (volumen, panoramización, etc.) necesitará volver a grabar al principio de la canción los ajustes del performance que ha modificado.*

Ajuste el parámetro “Rx Sys Exc” (Interruptor de recepción de mensajes Exclusive de Sistema) a ON (p. 90)

Si este parámetro está ajustado a OFF, los ajustes del performance grabados al principio de la canción no se pueden recibir. De fábrica, este parámetro está ajustado a “ON”.

Ajustar el mismo número de identificación del aparato que se utilizó en la grabación (p. 91)

Si no se ajusta el mismo número de identificación del aparato, los ajustes del performance grabados al principio de la canción no se recibirán.

Asegúrese de iniciar la reproducción al principio de la canción

Cuando se inicia la reproducción de la canción en cualquier otro punto que no sea el principio, no se utilizan los ajustes del performance usados durante la grabación y la canción no se reproduce correctamente.

Interpretar en el JUNO-D a la vez que se reproduce un performance grabado

Puede interpretar en el teclado del JUNO-D a la vez que suena un performance previo si interpreta en el teclado mientras se reproduce el material grabado. En este caso, para interpretar en el teclado seleccione una parte que no haya grabado.

Transportar la reproducción de performances (Transposición de la tonalidad general)

Si desea transponer la reproducción de una canción, utilice el parámetro Master Key Sft (Transposición de la tonalidad general). Este parámetro transpondrá todas las partes excepto la parte de instrumentos de percusión. Puede especificar una transposición de hasta +/-2 octavas en unidades de un semitono.

1. **Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.**
2. **Utilice [◄]/[►] de PAGE/CURSOR para seleccionar "Master Key Sft".**

3. **Use VALUE [-]/[+] para especificar el valor (-24– +24).**
   Valor: -24– +24
4. **Pulse [WRITE] para guardar los ajustes.**
   Para más información, consulte "**Cómo realizar los ajustes de las funciones del sistema**" (p. 88).
   Pulse [EXIT] para cancelar la operación y volver a la página anterior.

Hacer una copia de seguridad de todos los ajustes del JUNO-D en su secuenciador MIDI externo

Si ejecuta el comando "XFER to MIDI" de Performance Utility o de Patch Utility (p. 51, p. 61) con DUMP ALL seleccionado como ajuste de lo que se va a transmitir (What), podrá transmitir todos los datos de la zona del usuario (de patches, de performances, del sistema, etc.) desde el conector MIDI OUT.

Si graba estos mensajes en su secuenciador MIDI externo y los guarda, ya tendrá una copia de seguridad de todos los datos del JUNO-D. Si quiere restablecer otra vez en el JUNO-D todos esos datos de los que ha hecho una copia de seguridad, envíe los datos al conector MIDI IN del JUNO-D. No haga funcionar el JUNO-D mientras se están recibiendo estos datos.

Utilizar el JUNO-D como módulo de sonido compatible con los sistemas General MIDI/ General MIDI 2

Puede reproducir datos musicales diseñados para generadores de sonido General MIDI y General MIDI 2 conectando un secuenciador externo y utilizando el JUNO-D como módulo de sonido.

☞ Para saber cómo conectar el secuenciador externo, consulte la p. 96.

Reproducir datos musicales General MIDI/General MIDI 2

Cuando reproduzca datos musicales General MIDI o General MIDI 2, asegúrese de tener en cuenta lo siguiente.

Ajustar el Interruptor de recepción de mensajes Exclusive de Sistema a ON (p. 90).

Si está ajustado a OFF, los mensajes de Activación de Sistema GM y los mensajes de Activación de Sistema GM 2 no pueden recibirse. De fábrica, este parámetro está ajustado a "ON".

Asegurarse de reproducir la canción desde el principio

Cuando se inicia la reproducción de la canción en cualquier otro punto que no sea el principio, los ajustes del generador de sonido no se reinicializan y no se recuperan los ajustes por defecto para General MIDI y General MIDI 2, por lo que la canción no se reproduce correctamente.

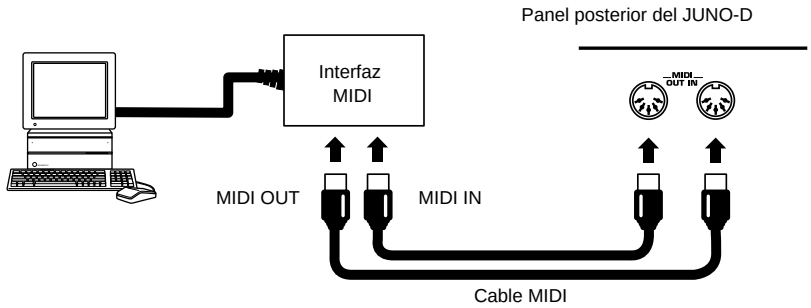
Utilizar la unidad con un ordenador

Si utiliza software musical en un ordenador, puede usarlo para hacer funcionar los controles del JUNO-D. No sólo puede crear y reproducir datos de canción, sino también puede hacer que cambien automaticamente los Tones.

Además, puede utilizar el software de edición incluido con el JUNO-D para crear Tones utilizando el ordenador.

Conexión mediante cables MIDI

Se requiere un interfaz MIDI para efectuar conexiones MIDI con un ordenador. El interfaz MIDI se conecta al ordenador y dos cables MIDI conectan los conectores MIDI del interfaz MIDI a los conectores MIDI del JUNO-D.



Instalar el software de edición suministrado

Para sacar el mayor rendimiento posible del JUNO-D, éste viene equipado con el software JUNO-D Editor. Use JUNO-D Editor para crear libremente sus propios sonidos.

Instrucciones detalladas sobre cómo instalar el software pueden encontrarse en el manual"online" que se encuentra en el CD-ROM JUNO-D Editor.

- **Usuarios de Windows**

  En el CD-ROM JUNO-D Editor abra el archivo Readme_E.txt.

- **Usuario de Macintosh**

  En el CD-ROM JUNO-D Editor abra el archivo ReadMe(English).

Apuntes

Apéndices

Solucionar Pequeños Problemas

Si su sistema no funciona como cree que debería hacerlo, compruebe primero los siguientes puntos. Si después de haber comprobado estos puntos, el problema persiste, póngase en contacto con su distribuidor habitual o con el Centro de Atención Roland más cercano.

* *Si durante el transcurso de una operación se muestra algún tipo de mensaje en la pantalla, consulte "**Mensajes de error/mensajes**" (p. 105).*

La unidad no se enciende

¿Está el adaptador de CA correctamente conectado a la toma de corriente?

No se escucha ningún sonido

¿Están encendidos el amplificador y los altavoces conectados al JUNO-D? (p. 15)

¿Ha bajado el volumen?

Compruebe los ajustes de volumen del JUNO-D y el volumen de cualquier amplificador o mezclador conectado a él (p. 15).

¿Están los componentes correctamente conectados? (p. 14)

Si puede escuchar algún sonido a través de los auriculares, puede ser que algún cable esté roto o que se haya producido algún tipo de mal funcionamiento en el amplificador o el mezclador. Vuelva a comprobar los cables de conexión y el equipo conectado al JUNO-D.

¿Si se encuentra en el modo Performance, ¿ha bajado los ajustes de Nivel de las Partes? (p. 56)

¿Ha cambiado el modo del JUNO-D y se encuentra en el modo para escuchar canciones de autodemostración?

Pulse [EXIT] para volver al modo de interpretación normal (p. 18).

¿Está [SOLO SYNTH] ajustado a ON?

El JUNO-D no suena si lo único que se hace es ajustar [SOLO SYNTH] a ON. Mantenga pulsadas las teclas y, luego, desplace su mano sobre el controlador D Beam (p. 32).

¿Son correctos los ajustes de los efectos?

Compruebe el ajuste ON / OFF de los efectos (p. 65), los niveles de los multiefectos (p. 46, p. 56) y otros ajustes relacionados.

¿Ha excedido la afinación del patch la gama en la que puede sonar con normalidad?

Utilice "Octave Shift" para disminuir (o aumentar) la gama que está sonando (p. 30).

Si no se produce sonido cuando pulsa las teclas del teclado, ¿está Local Control ajustado a OFF?

Ajuste Local Control a ON (p. 89).

¿Coinciden los canales de transmisión y de recepción?

- Si está utilizando el JUNO-D para hacer sonar un generador de sonido MIDI externo, compruebe que los canales de transmisión utilizados por el teclado coinciden con los canales de recepción utilizados por las Partes relevantes del generador de sonido MIDI externo (p. 93).
- Si está utilizando un aparato MIDI externo para hacer sonar el JUNO-D, es necesario ajustar cada uno de los canales de recepción de las Partes para que coincidan con los canales de transmisión utilizados por el aparato MIDI externo (p. 94).

¿Están siendo bajados los niveles de volumen por movimientos de pedal o por mensajes MIDI (mensajes de expresión) recibidos desde un aparato MIDI externo?

¿Está el parámetro MIDI Rx Switch (Interruptor de recepción MIDI) de la parte correspondiente ajustado a "OFF"?

Si se utiliza el JUNO-D con un aparato MIDI externo, ajuste este parámetro a "ON" (p. 95).

¿Podría ser que los mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa transmitidos desde un aparato MIDI externo tuvieran unos valores incorrectos?

Si se utiliza el JUNO-D con un aparato MIDI externo, asegúrese de que se transmiten los mensajes correctos de Selección de Banco y de Cambio de Programa (p. 95).

¿Está Clock Source (Fuente del reloj) ajustado a MIDI?

Si ajusta el parámetro Clock Source a "MIDI", algunos de los efectos que están sincronizados con el tempo no funcionarán. Ajuste este parámetro a "INT" excepto cuando quiera sincronizar el JUNO-D con un aparato MIDI externo (p. 89).

El sonido está desafinado

¿Podría ser que la transposición estuviera activada? (p. 31)

¿Son correctos los ajustes de Octave Shift? (p. 30)

¿Son correctos los ajustes de Scale Tune (Afinación de la escala)? (p. 91, p. 58)

¿Son correctos los ajustes de Master Key Shift (Desplazamiento del tono maestro)? (p. 89)

¿Son correctos los ajustes de Master Tune (Afinación maestra)? (p. 89)

Faltan sonidos

¿Podría ser que algún interruptor de solo estuviera ajustado a ON?

Cuando hay algún interruptor de solo (p. 46) ajustado a ON, sólo suena un sonido aunque se pulse más de una tecla. Si quiere que varios sonidos suenen de forma simultánea, ajuste el parámetro Solo Switch a OFF.

¿Está intentando hacer que suenen más de 64 voces de forma simultánea?

- Reduzca el número de notas que está haciendo sonar de forma simultánea.
- Ajuste un valor más alto de Voice Reserve (Reserva de voces) para una Parte importante, ya que así se asegurará de que esas voces suenen siempre (p. 56).

Los efectos no se aplican correctamente

¿Están los interruptores de efectos maestros ajustados a OFF? (p. 65)

¿Son correctos los ajustes del efecto chorus?

Compruebe los ajustes de Chorus Level (Nivel del efecto chorus) (p. 86), de Chorus Depth (Profundidad del efecto chorus) (p. 87) y de Chorus Send Level (Nivel de envío del efecto chorus) (p. 46, p. 58).

¿Son correctos los ajustes de la reverb?

Compruebe los ajustes de Reverb Level (Nivel de la reverb) (p. 87) y de Reverb Send Level (Nivel de envío de la reverb) (p. 46, p. 58).

¿Son correctos los ajustes del efecto chorus o de la reverb para el set de percusión?

Compruebe los ajustes de Chorus Send Level (Nivel de envío del efecto chorus) (p. 53) y de Reverb Send Level (Nivel de envío de la reverb) (p. 53) para cada nota del set de percusión.

¿Hay algún interruptor de multiefectos ajustado a "BYPASS?

Ajuste el parámetro MFX Switch (Interruptor de multiefectos) de la parte que está utilizando a ON (p. 46, p. 58).

¿Es correcto el ajuste de MFX Source (Fuente de los multiefectos)? (p. 56)

¿Está Clock Source (Fuente del reloj) ajustado a MIDI?

Si ajusta el parámetro Clock Source (p. 89) a "MIDI", algunos de los efectos que están sincronizados con el tempo no funcionarán. Ajuste este parámetro a "INT" excepto cuando quiera sincronizar el JUNO-D con un aparato MIDI externo.

¿Está el valor de Tone Delay Time (Tiempo de delay del tone) ajustado a en términos de nota?

Hay un valor máximo permitido para el parámetro Delay Time (Tiempo de delay) como por ejemplo para 17: St DELAY. Así que, si el ajuste de tiempo se especifica en términos de un valor de nota y el tempo se ralentiza, se alcanzará ese valor máximo permitido y este no podrá incrementarse más.

El límite superior de tiempo para el tiempo de delay es el valor máximo que puede ajustarse que no sea el valor numérico del tiempo del compás.

El control de los efectos no funciona

Si está utilizando los potenciómetros [C1] / [C2] / [C3] en el modo Performance para controlar los ajustes de MFX PARAMETER, el ajuste de MFX Source (p. 56) determinará la parte a la que pertenece el efecto que se va a controlar. Si MFX Source está ajustado a "Part1-16", se controlará el efecto de esa parte. Si MFX Source está ajustado a "PERFORM", el ajuste del sistema Perform Ctrl Ch (Canal de control del performance) (p. 90) determinará la parte a la que pertenece el efecto que se va a controlar. Si este parámetro está ajustado a "OFF", no se controlará ningún efecto.

Las notas se retrasan o suenan fuera de lugar durante la reproducción de una canción desde el secuenciador externo

El JUNO-D contiene algunos patches que han sido creados para la interpretación en directo en el modo Patch y que incluyen tones que utilizan cuatro voces para cada nota, o patches que utilizan la función Dual para producir unos sonidos más ricos. Si está utilizando el JUNO-D como módulo de sonido multitímbrico, la reproducción puede ser más fluida si evita utilizar estos sonidos y en su lugar escoge sonidos que utilicen menos voces.

- Consulte **"Lista de patches"** (p. 111) y escoja los patches que utilicen tones con menos voces.
- Seleccione patches cuyo ajuste del parámetro KEY MODE no sea "DUAL".
- Si el número de notas que está intentando hacer sonar simultáneamente es bastante mayor que la polifonía máxima permitida, reduzca el número de mensajes de nota en los datos.
- En algunos casos, puede que sea posible aligerar la carga de notas acortando el desvanecimiento de los patches utilizados en secciones en que los datos son especialmente densos.

Si reproduce una canción que contiene una cantidad extremadamente grande de datos, puede ser que las notas se retrasen o suenen fuera de lugar durante la reproducción. Este problema también puede ocurrir si se acelera excesivamente el tempo.

- Suprima de la canción los datos de nota o los datos de potenciómetro que no necesite.
- Desplace las notas que han sido introducidas en la misma posición como acordes, de forma que suenen ligeramente escalonadas.
- Desplace ligeramente hacia delante o hacia atrás los datos de las partes que no sean la parte de percusión.

Los datos de la canción no pueden reproducirse correctamente

¿Ha iniciado la reproducción en cualquier otro punto que no sea el principio de la canción?

Las canciones pensadas para ser reproducidas con generadores de sonido de sistema General MIDI o sistema General MIDI 2 contienen un mensaje de Activación de Sistema GM / GM2 al principio de la canción. Si no se recibe ese mensaje, los datos de la canción puede ser que no se reproduzcan correctamente.

¿Está reproduciendo datos cuyo formato no es General MIDI ni General MIDI 2?

El generador de sonido del JUNO-D se ajusta al sistema General MIDI 2. No es compatible con datos de canciones que utilicen otros formatos que no sean ni General MIDI 2 ni General MIDI.

No se puede hacer que suenen frases/arpegios

¿No se están recibiendo los mensajes de reloj MIDI cuando Clock Source (Fuente del reloj) (p. 89) está ajustado a MIDI?

Ajuste el sistema de forma que se reciban los mensajes de reloj MIDI desde el aparato MIDI externo. Puede ser que algunos aparatos MIDI que haya conectado no envíen los mensajes de reloj MIDI al JUNO-D excepto durante la grabación o la reproducción.

El sonido no se detiene cuando se pulsa una tecla

¿Está la polaridad del pedal hold invertida? (p. 89)

Los mensajes MIDI no se reciben correctamente

¿Son correctos los ajustes de Patch Receive Chanel (Canal de recepción en el modo Patch)? (p. 90)

¿Están correctamente ajustados todos los interruptores de recepción?

Compruebe los ajustes de Perform Ctrl Ch (Canal de control del performance) (p. 90), de Rx Prog Chg (Interruptor de recepción de mensajes de Cambio de Programa) (p. 90), Rx Bank Sel (Interruptor de recepción de mensajes de Selección de Banco) (p. 90) y Rx Sys Exc (Interruptor de recepción de mensajes Exclusive de Sistema) (p.90).

¿Son correctos los ajustes del número de identificación del aparato?

Ajuste el número de identificación del aparato (p. 91) que utilizó cuando se grabó el mensaje Exclusive en el secuenciador.

¿Es correcto el tempo de reproducción del secuenciador?

Reproduzca los datos en el secuenciador con el tempo que utilizó cuando se grabó el mensaje Exclusive en el secuenciador.

Los mensajes MIDI no se transmiten correctamente

¿Son correctos los ajustes del canal de transmisión del Patch? (p. 95)

¿Están correctamente ajustados todos los interruptores de transmisión?

Compruebe los ajustes de Tx Prog Chg (Interruptor de transmisión de mensajes de Cambio de Programa) (p. 90), de Tx Bank Sel (Interruptor de transmisión de mensajes de Selección de Banco), de Tx Edit Data (Interruptor de transmisión de datos de edición) (p. 91) y de Tx Active Sens (Interruptor de transmisión de active sensing) (p. 91).

La utilización del software del secuenciador y los movimientos de la palanca de modulación y de los potenciómetros no producen ningún efecto sobre el sonido

Puede ser que algunos tipos de software de secuenciador no permitan la función Soft Thru (es decir, que los datos recibidos a través del conector MIDI no se envían a través del conector MIDI OUT exactamente igual que como se reciben) para los mensajes Exclusive. Cuando grabe mensajes Exclusive con este tipo se software de secuenciador, ajuste Local Control a ON (p. 89).

Mensajes de Error/Mensajes Adicionales

Mensaje	Significado	Acción
Checksum Error	La checksum de un mensaje de Sistema Exclusive era incorrecta.	Ajuste el valor correcto de la checksum.
MIDI Buffer Full	Dado a la cantidad excesiva de mensajes MIDI recibidos, el JUNO-D no los ha podido procesar con éxito.	Reduzca la cantidad de mensajes MIDI que van a transmitirse.
MIDI Communication Error	Ha sucedido un problema con las conexiones de los cables MIDI.	Compruebe si los cables MIDI están en mal estado o desconectados.
Receive Data Error	Se ha recibido incorrectamente un mensaje MIDI.	Si se ha mostrado repetidamente el mismo mensaje de error, el problema consiste en los propios mensajes MIDI enviados al JUNO-D.
User Memory Damaged	Se han perdido los datos en la memoria del usuario.	Use la función Factory Reset para inicializar la memoria y recuperar los ajustes de fábrica.
CANCELED	El procesamiento ha sido cancelado. (No se trata de un mensaje de error.)	—

Patches

Parámetros Aplicables a los Patches (p. 45)

Parámetros		Valor
Name	Nombre de Patch	espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }
Category		*Vea **"Seleccionar un Patch por categoría"** (p. 20).
Key Mode		SINGLE, SPLIT, DUAL
Patch Level		0–127
Tone Balance		-64 (LOWER) – +63 (UPPER)
Split Point		A0–C8
Split Arp	Arpegio Dividido	UPPER, LOWER, BOTH
Solo Switch		OFF, ON, UPPER, LOWER
ModulationDst	Destino de la Modulación	UPPER, LOWER, BOTH
PitchBend Dst	Destino del Pitch Bend	UPPER, LOWER, BOTH
Modify Dest	Destino de la Modificación	UPPER, LOWER, BOTH * Vinculado con el ajuste de [DESTINATION TONE].
ExpressionDst	Destino de la Expresión	UPPER, LOWER, BOTH
Active Exp Sw	Interruptor Active Expression	OFF, ON

Parámetros de Tone del Patch (p. 46)

Parámetros		Valor
No.	Número del Tone Original	0001–0640
Tone Pan		L64–63R
MFX Switch	Interruptor de los multiefectos	BYPASS, ON
Chorus Send Lvl	Nivel de Envío de Chorus	0–127
Reverb Send Lvl	Nivel de Envío de Reverb	0–127
Coarse Tune		-48– +48
Fine Tune		-50– +50
Portamento Sw	Interruptor de Portamento	OFF, ON
Portamento Time		0–127
Velo Sens Depth	Profundidad de la sensibilidad a la velocidad	-64– +63
Velo Sens Ofs	Desplazamiento de la sensibilidad a la velocidad	-64– +63
Pitch Bend Range		0–24
Filter LFO	Interruptor del Filtro LFO	OFF(PCH), ON(FLT)
LFO Rate		-64– +63
LFO Depth		-64– +63
LFO Delay		-64– +63
Cutoff Freq	Frecuencia de Corte	-64– +63
Resonance		-64– +63
Attack Time		-64– +63
Decay Time		-64– +63
Release Time		-64– +63

Parámetros de los Efectos de Patch

* *Los mismos parámetros están disponibles para los Sets de Percusión.*

Parámetros		Valor
Grupo de multiefectos		
Type	Tipo de multiefectos	00 THROUGH–47 FBK RIPPER
---	Parámetros de multiefecto	El número del parámetro varía según el Tipo de Multiefecto seleccionado. Vea **"Ajustar parámetros de multiefecto"** (p. 68)
Send Lvl to Cho	Nivel de envío del multiefecto al chorus	0–127
Send Lvl to Rev	Nivel de envío del multiefecto a la reverb	0–127
Ctrl 1	Control 1 de los Multiefectos	Vea **"Ajustar parámetros de multiefecto"** (p. 68).
Ctrl 2	Control 2 de los Multiefectos	Vea **"Ajustar parámetros de multiefecto"** (p. 68).
Grupo de efectos de Chorus		
Type	Tipo de Chorus	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)
Pre-LPF	Filtro pre pasa graves del Chorus	0–7
Level	Nivel de Chorus	0–127

Parámetros		Valor
Feedback	Nivel de Regeneración del Chorus	0–127
Delay	Tiempo de Retraso del Chorus	0–127
Rate	Frecuencia del Chorus	0–127
Depth	Profundidad del Chorus	0–127
Send Lvl to Rev	Nivel de envío del Chorus a la reverb	0–127
Grupo de Efectos de Reverb		
Type	Tipo de Reverb	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY
Character	Carácter de la Reverb	0–7
Pre-LPF	Filtro pre pasa graves de la Reverb	0–7
Level	Nivel de Reverb	0–127
Time	Tiempo de Reverb	0–127
Delay Feedback	Retraso de la Regeneración de la Reverb	0–127

Patches de Percusión

Parámetros Aplicables a la Percusión (p. 52)

Parámetros		Valor
Name	Nombre de Set de Percusión	espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

Parámetros de Tone de Percusión (p. 52)

Parámetros		Valor
Pitch		-60– +67
Level		0–127
Pan		RND, L63–63R
Chorus Send Lvl	Nivel de Envío del Chorus	0–127
Reverb Send Lvl	Nivel del Envío de la Reverb	0–127

Parámetros de Performance

Parámetros Aplicables a los Performance (p. 56)

Parámetros		Valor
Name	Nombre del Performance	espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }
Voice Rsv 1–16	Reserva de Voces 1–16	0–32
Level	Nivel del Performance	0–127
MFX Source		PERFORM, PART1–PART16

Parámetros de los Efectos del Performance

Parámetros		Valor
Grupo de Multiefectos		
Type	Tipo de multiefectos	00 THROUGH–47 FBK RIPPER
---	Parámetros de multiefecto	El número del parámetro varía según el Tipo de Multiefecto seleccionado. Vea **"Ajustar parámetros de multiefecto"** (p. 68)
Send Lvl to Cho	Nivel de envío del multiefecto al chorus	0–127
Send Lvl to Rev	Nivel de envío del multiefecto a la reverb	0–127
Ctrl 1	Control 1 de los Multiefectos	Vea **"Ajustar parámetros de multiefecto"** (p. 68).
Ctrl 2	Control 2 de los Multiefectos	Vea **"Ajustar parámetros de multiefecto"** (p. 68).
Grupo de Efectos de Chorus		
Type	Tipo de Chorus	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)
Pre-LPF	Filtro pre pasa graves del Chorus	0–7
Level	Nivel de Chorus	0–127
Feedback	Nivel de Regeneración del Chorus	0–127
Delay	Tiempo de Retraso del Chorus	0–127
Rate	Frecuencia del Chorus	0–127
Depth	Profundidad del Chorus	0–127

Parámetros		Valor
Send Lvl to Rev	Nivel de envío del Chorus a la reverb	0–127
Reverb effects group		
Type	Tipo de Reverb	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY
Character	Carácter de la Reverb	0–7
Pre-LPF	Filtro pre pasa graves de la Reverb	0–7
Level	Nivel de Reverb	0–127
Time	Tiempo de Reverb	0–127
Delay Feedback	Retraso de la Regeneración de la Reverb	0–127

Parámetros de Configuración de la Parte del Performance (p. 56)

Parámetros		Valor
Level	Nivel de Parte	0–127
Pan	Panorama de la Parte	RND, L63–63R
Receive Ch	Canal de Recepción	1–16
Receive Sw	Interruptor de Recepción	OFF, ON
Receive Prg Chg	Interruptor de Recepción de Cambio de Programa	OFF, ON
Receive Bank Sel	Interruptor de Recepción de la Selección de Banco	OFF, ON
Grupo PART SCALE		
Type	Tipo de Afinación de la Escala de al Parte e	EQUAL, JUST(maj) in C, JUST(min) in C, ARABIC
Tune C–TuneB	Afinación de la Escala C–B	-64–63

Parámetros del Sistema (p. 89)

Parámetros		Valor
GENERAL group		
LCD Contrast		1–10
Master Tune		415.3–466.2
Master Key Sft	Desplazamiento General de Tecla	-24– +24
Master Level		0–127
Hold Pedal	Polaridad del Pedal de Hold	STANDARD, REVERSE
Local Control	Controlador Local	OFF, ON
Clock Source		INT, MIDI
Grupo CONTROLADOR		
Mod	Asignación de la Modulación	MODULATION, PORTA TIME, VOLUME, BALANCE, PAN, EXPRESSION, PORTAMENTO, SOSTENUTO, SOFT, RESONANCE, RELEASE TIME, ATTACK TIME, CUTOFF, DECAY TIME, LFO RATE, LFO DEPTH, LFO DELAY, CHO SEND LEVEL, REV SEND LEVEL, MFX PARAMETER1, MFX PARAMETER2, AFTERTOUCH
Pedal	Asignación del Pedal de Control	Valores para Modulation Assign, TAP TEMPO
C1–C3	Asignación del Mando C1–C3	Valores para Modulation Assign, PATCH MODIFY
Grupo MIDI		
Patch Rx Ch	Canal de Recepción de Canal	1–16
Patch Tx Ch	Canal de Transmisión de Canal	1–16, RxCH, OFF
Perform Ctrl Ch	Canal de Control del Performance	1–16, OFF
Rx Prog Chg	Interruptor de Recepción de Cambio de Programa	OFF, ON
Rx Bank Sel	Interruptor de Recepción de la Selección de Banco	OFF, ON
Rx Sys Exc	Interruptor de Recepción de Sistema Exclusive	OFF, ON
Tx Prog Chg	Interruptor de Transmisión de Cambio de Programa	OFF, ON
Tx Bank Sel	Interruptor de Transmisión de la Selección de Banco	OFF, ON
Tx Edit Data	Interruptor de Transmisión de la Edición de Datos	OFF, ON
Tx Active Sens	Interruptor de Transmisión de Active Sensing	OFF, ON
Device ID	Número de Identificación de Aparato	17–32
Soft Thru	Interruptor Soft Through	OFF, ON
Grupo PATCH SCALE		
Type	Tipo de Afinación de la Escala del Patch	EQUAL, JUST(maj) in C, JUST(min) in C, ARABIC
Tune C–Tune B	Afinación de la Escala del Patch C–B	-64– +63

Lista de Tones Originales

Nº	Nombre	Voces
0001	Piano 1	2
0002	Piano 1w	1
0003	European Pf	2
0004	JUNO-D Pno1	2
0005	JUNO-D Pno2	2
0006	Piano F	2
0007	LA Piano	4
0008	Piano 2	2
0009	Piano 2w	1
0010	Mono Piano	1
0011	Piano 3	2
0012	Piano 3w	1
0013	Rock Piano 1	2
0014	Rock Piano 2	2
0015	Dance Piano	2
0016	Brite Piano	1
0017	Honky-tonk 1	2
0018	Honky-tonk 2	2
0019	Honky-tonk 3	2
0020	E.Piano 1	1
0021	St.Soft EP	2
0022	FM+SA EP	2
0023	60's EP	1
0024	JUNO-D EP	1
0025	Touch EP	1
0026	70's Ballad	2
0027	Dyno EP	2
0028	MKS20 EP	2
0029	Stage EP 1	2
0030	Stage EP 2	1
0031	Swurly	1
0032	BalladPanner	2
0033	Sine EP	2
0034	Phase EP 1	2
0035	Phase EP 2	2
0036	Tremolo Dyno	2
0037	E.Piano 2	1
0038	Detuned EP 2	2
0039	St.FM EP	2
0040	EP Legend	2
0041	EP Phase	2
0042	Pure EP	1
0043	FM EP 1	1
0044	FM EP 2	2
0045	Stack EPiano	2
0046	Hard FM	2
0047	Harpsichord1	1
0048	Coupled Hps.	2
0049	Harpsi.w	1
0050	Harpsi.o	2
0051	Harpsichord2	2
0052	Harpsichord3	2
0053	Synth Harpsi	2
0054	Clav.	1
0055	Pulse Clav	1
0056	JUNO-D Clav1	1
0057	JUNO-D Clav2	1
0058	JUNO-D Clav3	1
0059	JUNO-D Clav4	1
0060	JUNO-D Clav5	2
0061	JUNO-D Clav6	1
0062	AnalogClav 1	1
0063	AnalogClav 2	2
0064	Celesta	1
0065	Glockenspiel	1
0066	Music Box	1
0067	Vibraphone	1
0068	Vibraphone w	1
0069	JUNO-D Vibe	2
0070	Tremolo Vibe	2

Nº	Nombre	Voces
0071	SA Vibe	1
0072	Marimba	1
0073	Marimba w	1
0074	Xylophone	1
0075	Tubular-bell	1
0076	Church Bell	1
0077	Carillon	1
0078	Singing Bell	2
0079	Analog Bell	2
0080	Hyper Bell	2
0081	Warm Bell	2
0082	JU-D Crystal	4
0083	Chime Bells	4
0084	Tiny Bell	1
0085	Pretty Bell	2
0086	JUNO-D Bell	2
0087	SouthernWind	4
0088	Mysterious	4
0089	Santur	1
0090	Organ 1	3
0091	Trem. Organ	2
0092	60's Organ 1	2
0093	70's E.Organ	2
0094	JUNO-D Org1	1
0095	JUNO-D Org2	1
0096	JUNO-D Org3	3
0097	JUNO-D Org4	3
0098	JUNO-D Org5	2
0099	Animal Organ	1
0100	Old Organ	1
0101	D-50 Organ	1
0102	Surf Organ	1
0103	Organ 2	1
0104	Chorus Or.2	3
0105	Perc. Organ	2
0106	Garage Organ	2
0107	Club Organ	2
0108	R&B Organ	3
0109	FM PercOrg	1
0110	Org Perc	1
0111	Organ 3	2
0112	Power B Slw	1
0113	Power B Fst	1
0114	Gospel B	3
0115	Purple B	2
0116	JU-D MadOrg	2
0117	Church Org.1	1
0118	Church Org.2	2
0119	Church Org.3	2
0120	Reed Organ	1
0121	Puff Organ	2
0122	Accordion Fr	2
0123	Accordion It	2
0124	Harmonica	1
0125	Bandoneon	2
0126	Vodkakordion	4
0127	Squeeze Me!	4
0128	Guinguette	4
0129	Nylon-str.Gt	2
0130	Ukulele	1
0131	Nylon Gt.o	2
0132	Nylon Gt.2	1
0133	Spanish Gtr	2
0134	Requint Gtr	2
0135	Steel-str.Gt	1
0136	12str Gtr 1	2
0137	Mandolin	2
0138	Steel + Body	2
0139	6str Gtr	1
0140	St.SteelGtr.	2

Nº	Nombre	Voces
0141	JUNO-D AGtr2	1
0142	Nylon+Steel	2
0143	12str Gtr 2	2
0144	Jazz Gt.	1
0145	Pedal Steel	1
0146	Clean Gt.	1
0147	Chorus Gt.	2
0148	Mid Tone GTR	1
0149	St.Strat Gtr	2
0150	12str EGtr	2
0151	E.Guitar	1
0152	Wah Gt.	1
0153	WahWah Gtr	1
0154	Muted Gt.	1
0155	Funk Pop	1
0156	Funk Gt.2	1
0157	Jazz Man	2
0158	D.Mute Gtr	1
0159	Overdrive Gt	2
0160	Guitar Pinch	1
0161	5th OverDrv.	2
0162	DistortionGt	2
0163	Feedback Gtr	2
0164	Dist Rhy Gtr	1
0165	Heavy Gtr.	1
0166	Dazed Guitar	2
0167	5th Dist.	2
0168	Gt.Harmonics	1
0169	Gt. Feedback	1
0170	Acoustic Bs.	2
0171	JUNO-D A.Bs1	2
0172	JUNO-D A.Bs2	2
0173	Upright Bs	2
0174	Fingered Bs.	1
0175	Finger Slap	2
0176	JUNO-D F.Bs1	2
0177	JUNO-D F.Bs2	2
0178	JUNO-D JzBs	2
0179	Picked Bass1	1
0180	Picked Bass2	1
0181	JUNO-DRockBs	2
0182	Fretless Bs.	1
0183	JU-D Frtless	2
0184	Syn Fretless	2
0185	Mr.Smooth	2
0186	Slap Bass 1	1
0187	Unison Slap	2
0188	Slap Bass 2	2
0189	Slap Bass 3	3
0190	Synth Bass 1	1
0191	SynthBass101	1
0192	Acid Bass	1
0193	Clavi Bass	2
0194	Hammer	2
0195	101Bass 1	1
0196	101Bass 2	1
0197	MC202 Bs	1
0198	House Bs 1	1
0199	House Bs 2	1
0200	Low Bass	2
0201	SH Dullbass	2
0202	Deep Bass	3
0203	No Rez 4 You	2
0204	Square Bass	2
0205	Jungle Bass	1
0206	Organ Bass	1
0207	Garage Bass	1
0208	SH-2 Bass	2
0209	106 Bass 1	1
0210	Mini Bs	1

Nº	Nombre	Voces
0211	106 Bass 2	1
0212	MG Bass	2
0213	MG PunchBass	2
0214	MG LiteBass	2
0215	Synth Bass 2	2
0216	Beef FM Bass	2
0217	RubberBass 2	2
0218	Attack Pulse	1
0219	TB Bass	1
0220	FatTB Bass	2
0221	Acid TB Bs	1
0222	TB Dist Saw	1
0223	106 Bass 3	3
0224	PopSynthBass	2
0225	LightSynBass	2
0226	101Bass 3	1
0227	Smooth Bass	2
0228	Mild Bass	2
0229	Dark Bass	2
0230	Beef Bass	3
0231	106 Bass 4	3
0232	Unison Bass	2
0233	OilDrum Bass	4
0234	Detune Bass	3
0235	Violin	2
0236	Slow Violin	1
0237	VlnSolo Marc	1
0238	Viola	1
0239	Cello	2
0240	VlcSolo Spic	1
0241	Contrabass	1
0242	Tremolo Str	2
0243	PizzicatoStr	1
0244	Captain Pizz	4
0245	Pizzy Techno	1
0246	Harp	1
0247	Yang Qin	2
0248	Brite Harp	2
0249	Timpani	1
0250	Strings	2
0251	Orchestra	3
0252	60's Strings	2
0253	Orchestra 1	3
0254	Orchestra 2	2
0255	Orchestra 3	3
0256	Dry Strings	2
0257	St.JV Str	2
0258	JV Strings	1
0259	DanceStrings	1
0260	Str Spiccato	1
0261	JUNO-D Str	2
0262	Brite Str	2
0263	Velo Strings	4
0264	Oct Strings1	2
0265	Oct Strings2	2
0266	Tron Strings	1
0267	Slow Strings	2
0268	SlowStrings2	2
0269	Warm Strings	2
0270	St.Slow Str.	2
0271	Syn.Strings1	2
0272	Syn.Strings3	2
0273	StraightStr.	2
0274	LoFi Strings	2
0275	106 Strings1	2
0276	JP Saws	2
0277	Hybrid Str	2
0278	106 Strings2	2
0279	Atk Syn Str.	2
0280	106 Strings3	2

Nº	Nombre	Voces
0281	Warm JP STR	2
0282	Saw Strings	2
0283	Soft JP Str.	3
0284	JP Strings	4
0285	106 Strings4	3
0286	OB Str 1	2
0287	OB Str 2	2
0288	JU-2 Strings	2
0289	Choir Aahs 1	2
0290	Chorus Aahs	2
0291	Choir VSw	2
0292	Choir Aahs 2	2
0293	St.ChoirAahs	4
0294	Melted Choir	2
0295	JUNO-D Choir	3
0296	Church Choir	2
0297	Voz Oohs	1
0298	Humming	2
0299	Jazz Scat	1
0300	Fem&Male Chr	1
0301	Female Oohs	2
0302	SynVox	2
0303	Analog Voz	1
0304	SH-2000 Vox	1
0305	JUNO-D Vox1	2
0306	JUNO-D Vox2	1
0307	SynVox Key	2
0308	FM Vox	1
0309	Tape Choir	1
0310	Doos Arpeg	4
0311	ChaosChoir 1	4
0312	ChaosChoir 2	4
0313	ChaosChoir 3	2
0314	OrchestraHit	2
0315	Bass Hit	2
0316	6th Hit	2
0317	Euro Hit	2
0318	Club Hit	4
0319	Back Hit	1
0320	Techno Hit	1
0321	Philly Hit	1
0322	Noise&SawHit	2
0323	Trumpet	2
0324	Dark Trumpet	1
0325	Bright Tp	2
0326	JUNO-D Tp 1	1
0327	JUNO-D Tp 2	1
0328	JUNO-D Tp 3	1
0329	Penny Tpt	1
0330	Flugel Horn	1
0331	Dual Horns	2
0332	Trombone 1	1
0333	Trombone 2	1
0334	Bright Tb	1
0335	JUNO-D Tb 1	1
0336	JUNO-D Tb 2	1
0337	Tuba	1
0338	JUNO-D Tuba	1
0339	MuteTrumpet1	1
0340	MuteTrumpet2	1
0341	French Horns	1
0342	Fr.Horn 2	2
0343	JUNO-D F.Hrn	1
0344	JU-D F.Hrns1	1
0345	JU-D F.Hrns2	1
0346	Wide Fr.Hrns	2
0347	Strings+Horn	2
0348	Orch Brass 1	2
0349	Orch Brass 2	2
0350	St.Orch Brs1	2

Lista de Tones Originales

Nº	Nombre	Voces
0351	St.Orch Brs2	4
0352	St.Orch Brs3	4
0353	Henry IV	4
0354	Brass 1	2
0355	Brass 2	2
0356	Brite Brass	2
0357	BigBand	2
0358	Octave Brass	2
0359	JUNO-D Brs1	4
0360	JUNO-D Brs2	4
0361	JUNO-D Brs3	2
0362	JUNO-D Brs4	1
0363	Lo Brass	2
0364	TP&TB Sect	2
0365	Tp Sect	1
0366	Tb Sect	1
0367	TSax Sect	1
0368	St.Sax Sect	2
0369	FatPop Brass	2
0370	Brass sfz	2
0371	Synth Brass1	2
0372	JP Brass	2
0373	Oct SynBrs 1	2
0374	Jump Brass	1
0375	Hybrid Brass	2
0376	BPF Brass	2
0377	Oct SynBrs 2	2
0378	Oct SynBrs 3	4
0379	Synth Brass2	2
0380	SynBrass sfz	2
0381	Velo Brass 1	2
0382	SoaringHorns	4
0383	Saw Brass 1	4
0384	Saw Brass 2	2
0385	Reso Brass	2
0386	DistSqrBrass	2
0387	JP8000SawBrs	2
0388	Velo Brass 2	2
0389	Transbrass	2
0390	LA Brass	4
0391	WarmSynBrass	2
0392	DeepSynBrass	2
0393	Spit Brass	2
0394	Soprano Sax	1
0395	JU-D SopSax	1
0396	Alto Sax	1
0397	AltoSax Soft	1
0398	Alto Sax Vel	1
0399	Tenor Sax	1
0400	Tenor Sax F	2
0401	Blown Tenor	1
0402	Honky Tenor	1
0403	BaritoneSax1	1
0404	BaritoneSax2	1
0405	Oboe 1	1
0406	Oboe 2	1
0407	EnglishHorn1	1
0408	EnglishHorn2	1
0409	Bassoon 1	1
0410	Bassoon 2	1
0411	Clarinet 1	1
0412	Clarinet 2	1
0413	Piccolo 1	1
0414	Piccolo 2	1
0415	Flute	1
0416	JUNO-D Flt 1	1
0417	JUNO-D Flt 2	2
0418	Tron Flute 1	2
0419	Tron Flute 2	1
0420	Recorder	1

Nº	Nombre	Voces
0421	Pan Flute 1	1
0422	Bottle Blow1	2
0423	JUNO-D Sicu	1
0424	JU-DCalliope	3
0425	Bottle Blow2	3
0426	Shakuhachi 1	1
0427	Shakuhachi 2	1
0428	Nay	2
0429	Tin Whistle1	1
0430	Tin Whistle2	2
0431	ShakuBamboo	4
0432	Whistle	2
0433	Ocarina	2
0434	Square Wave1	2
0435	MG Square	1
0436	2600 Sine	1
0437	Sine	1
0438	Twin Sine	2
0439	Shmoog	2
0440	Square Wave2	1
0441	Dual Sqr&Saw	4
0442	Hollow Lead	2
0443	OB Lead	2
0444	JD Triangle	1
0445	800 Lead	1
0446	JUNO-D Lead1	1
0447	JP8Pls 05	1
0448	JP8Pls 15	1
0449	JP8Pls 30	1
0450	JP8Pls 45	1
0451	TB Dst Sqr 1	1
0452	TB Dst Sqr 2	1
0453	260 Sub Osc	1
0454	Spectrum	1
0455	Saw Wave	2
0456	OB2 Saw	1
0457	Doctor Solo	2
0458	Natural Lead	2
0459	SequencedSaw	2
0460	SequencedPls	2
0461	Pattern It	2
0462	Fat Saw	2
0463	D-50 FatSaw	2
0464	Waspy Synth	2
0465	Naked Cheese	1
0466	MG Saw	1
0467	OB Warm Saw	1
0468	P5 Saw	2
0469	JUNO-D Lead2	2
0470	MG Lead 1	1
0471	MG Lead 2	1
0472	Homey Lead	1
0473	GR500 Lead	1
0474	PM Lead	1
0475	WindSyn Lead	2
0476	JUNO-D Lead3	2
0477	MG Lead 3	1
0478	JUNO-D Lead4	2
0479	PureFlatLead	2
0480	Air Wave	1
0481	Theramax	1
0482	JP SuperSaw	1
0483	JP8000Detune	1
0484	Velo Cheese	3
0485	Dance Saws	1
0486	DanceStack 1	3
0487	DanceStack 2	3
0488	TranceSaws 1	3
0489	Trance Keys	3
0490	TranceSaws 2	2

Nº	Nombre	Voces
0491	TranceSaws 3	2
0492	Power Stack	2
0493	Alpha Rave	1
0494	Retro Rave	4
0495	Chrd Maj7	4
0496	RndmFltrChrd	4
0497	Cool Beam	4
0498	Syn.Calliope	2
0499	Chiffer Lead	2
0500	Charang	2
0501	Wire Lead	2
0502	Solo Vox	2
0503	5th Saw Wave	2
0504	Bass & Lead	2
0505	Delayed Lead	2
0506	Fantasia	2
0507	Warm Pad	1
0508	Sine Pad	2
0509	Soft Pad	1
0510	OB2 Pad 1	2
0511	OB2 Pad 2	1
0512	Stacked Pad	2
0513	FS Hollow 1	2
0514	FS Hollow 2	3
0515	JP8 Sqr Pad	2
0516	Warm Sqr Pad	3
0517	Pipe Pad	3
0518	Square Pad	3
0519	JP8 Hollow	4
0520	JP8 Haunting	4
0521	Sugar Key	2
0522	BriteSaw Key	2
0523	SuperJupiter	4
0524	Polysynth	2
0525	Space Voz	2
0526	Itopia	2
0527	D50 Heaven	1
0528	Heaven Pad	2
0529	Vox Pad	2
0530	Bowed Glass	3
0531	Metal Pad	3
0532	Halo Pad	2
0533	Sweep Pad	1
0534	LFO Sweep	1
0535	Saws Sweep	3
0536	Soft Sweep	2
0537	ForwardSweep	2
0538	ReverseSweep	2
0539	Deep Sweep	2
0540	Shaku Pad	3
0541	JUNO-D Comb	4
0542	Killer Pad	1
0543	LFO Pad	4
0544	JU-D RandmPd	3
0545	Ice Rain	2
0546	W.Chime Pad	4
0547	Saw Impulse	3
0548	Soundtrack	2
0549	Strobe	4
0550	Riff the 5th	2
0551	Star Dust	4
0552	Sweep Stack	4
0553	Crystal	2
0554	Syn Mallet	1
0555	TarzanBottom	2
0556	Atmosphere	2
0557	Brightness	2
0558	Bell Sugar	3
0559	D-50 Retour	4
0560	Goblin	2

Nº	Nombre	Voces
0561	RandomEnding	2
0562	Acid Copter	2
0563	Etherality	4
0564	Just Before	4
0565	Labo-Feedbak	4
0566	Faveoravo	4
0567	Time Warp	3
0568	JU-D WireKey	3
0569	Echo Drops	1
0570	Echo Bell	2
0571	Echo Pan	2
0572	Star Theme	2
0573	Sitar 1	1
0574	Sitar 2	2
0575	Banjo	1
0576	Shamisen 1	1
0577	Shamisen 2	2
0578	Time Vault	4
0579	Koto	2
0580	Taisho Koto	2
0581	Kalimba	1
0582	Jublag	1
0583	Bagpipe	2
0584	Fiddle	1
0585	Shanai	1
0586	Tinkle Bell	3
0587	Agogo	1
0588	Steel Drum	1
0589	Woodblock	1
0590	Castanets	1
0591	Taiko	1
0592	Concert BD	1
0593	Melo. Tom 1	1
0594	Melo. Tom 2	1
0595	Synth Drum	2
0596	TR808 Tom	2
0597	Elec Perc	1
0598	Reverse Cym.	1
0599	Gt.FretNoise	1
0600	Gt.Cut Noise	1
0601	String Slap	1
0602	NylonGtr Nz	1
0603	Breath Noise	1
0604	Fl.Key Click	1
0605	Seashore	1
0606	Rain	1
0607	Thunder	1
0608	Wind	1
0609	Stream	2
0610	Bubble	2
0611	Bird 1	2
0612	Dog	1
0613	Horse-Gallop	1
0614	Bird 2	1
0615	Telephone 1	1
0616	Telephone 2	1
0617	DoorCreaking	1
0618	Door	1
0619	Scratch	1
0620	Wind Chimes	1
0621	Helicopter	1
0622	Car-Engine	1
0623	Car-Stop	1
0624	Car-Pass	1
0625	Car-Crash	2
0626	Siren	1
0627	Train	1
0628	Jetplane	2
0629	Starship	2
0630	Burst Noise	2

Nº	Nombre	Voces
0631	Applause	2
0632	Laughing	1
0633	Screaming	1
0634	Punch	1
0635	Heart Beat	1
0636	Footsteps	1
0637	Gun Shot	1
0638	Machine Gun	1
0639	Lasergun	1
0640	Explosion	2

Lista de Patches

[1] PIANO

Nº		Nombre	Categoría	Selección de Patch		Selección de Patch GM2		Voces	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
001	Pf01	JUNO-D Grand	PNO	64	1	—	—	2	SPLIT
002	Pf02	Soft Grand	PNO	64	2	—	—	2	SINGLE
003	Pf03	Bright Grand	PNO	64	3	—	—	2	SINGLE
004	Pf04	Dance Piano	PNO	64	4	—	—	2	SINGLE
005	Pf05	EL.Grand	PNO	64	5	—	—	2	SINGLE
006	Pf06	Honky-tonk 3	PNO	64	6	—	—	2	SINGLE
007	Pf07	LA Piano	PNO	64	7	—	—	4	SINGLE
008	Pf08	GrandPNO / ABs	PNO	64	8	—	—	2	SPLIT
009	Pf09	GrandPNO&Pad	PNO	64	9	—	—	4	DUAL
010	Pf10	GrandPNO&Vox	PNO	64	10	—	—	4	DUAL
011	Pf11	AEx PianoVox	PNO	64	11	—	—	6	DUAL
012	Pf12	Sweet Stage	EP	64	12	—	—	2	SINGLE
013	Pf13	JUNO-D EP	EP	64	13	—	—	2	SINGLE
014	Pf14	Chorus EP	EP	64	14	—	—	2	SINGLE
015	Pf15	70's Ballad	EP	64	15	—	—	2	SINGLE
016	Pf16	Dyno EP	EP	64	16	—	—	2	SINGLE
017	Pf17	Pure EP	EP	64	17	—	—	1	SINGLE
018	Pf18	EP Panner	EP	64	18	—	—	2	SINGLE
019	Pf19	Tremolo EP	EP	64	19	—	—	1	SINGLE
020	Pf20	Tremolo Dyno	EP	64	20	—	—	2	SINGLE
021	Pf21	MKS20 EP 1	EP	64	21	—	—	2	SINGLE
022	Pf22	MKS20 EP 2	EP	64	22	—	—	2	SINGLE
023	Pf23	Touch EP	EP	64	23	—	—	1	SINGLE
024	Pf24	Phase EP 1	EP	64	24	—	—	2	SINGLE
025	Pf25	Phase EP 2	EP	64	25	—	—	2	SINGLE
026	Pf26	Phase EP 3	EP	64	26	—	—	4	DUAL
027	Pf27	Psycho EP	EP	64	27	—	—	2	SINGLE
028	Pf28	Stage EP / Bs	EP	64	28	—	—	2	SPLIT
029	Pf29	Wurly EP	EP	64	29	—	—	1	SINGLE
030	Pf30	Sine EP	EP	64	30	—	—	2	SINGLE
031	Pf31	FM EP 1	EP	64	31	—	—	1	SINGLE
032	Pf32	St.FM EP	EP	64	32	—	—	2	SINGLE
033	Pf33	Stacked EP	EP	64	33	—	—	2	SINGLE
034	Pf34	FM EP 2	EP	64	34	—	—	2	SINGLE
035	Pf35	Hard FM	EP	64	35	—	—	2	SINGLE
036	Pf36	EP & Vox	EP	64	36	—	—	4	DUAL
037	Pf37	Piano 1	PNO	67	1	0	1	2	SPLIT
038	Pf38	Piano 1w	PNO	67	2	1	1	1	SPLIT
039	Pf39	European Pf	PNO	67	3	2	1	2	SINGLE
040	Pf40	Piano 2	PNO	67	4	0	2	2	SINGLE
041	Pf41	Piano 2w	PNO	67	5	1	2	1	SINGLE
042	Pf42	Piano 3	PNO	67	6	0	3	2	SINGLE
043	Pf43	Piano 3w	PNO	67	7	1	3	1	SINGLE
044	Pf44	Honky-tonk	PNO	67	8	0	4	2	SINGLE
045	Pf45	Honky-tonk 2	PNO	67	9	1	4	2	SINGLE
046	Pf46	E.Piano 1	EP	67	10	0	5	1	SINGLE
047	Pf47	St.Soft EP	EP	67	11	1	5	2	SINGLE
048	Pf48	FM+SA EP	EP	67	12	2	5	2	SINGLE
049	Pf49	60's EP	EP	67	13	3	5	1	SINGLE
050	Pf50	E.Piano 2	EP	67	14	0	6	1	SINGLE
051	Pf51	Detuned EP 2	EP	67	15	1	6	2	SINGLE
052	Pf52	St.FM EP	EP	67	16	2	6	2	SINGLE
053	Pf53	EP Legend	EP	67	17	3	6	2	SINGLE
054	Pf54	EP Phase	EP	67	18	4	6	2	SINGLE

[2] KBD & ORG

Nº		Nombre	Categoría	Selección de Patcht		GM2 Selección de Patch		Voces	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
055	Ky01	JUNO-D Fanta	BEL	64	37	—	—	5	DUAL
056	Ky02	JUNO-D Bell	BEL	64	38	—	—	4	SINGLE
057	Ky03	Singing Bell	BEL	64	39	—	—	2	SINGLE
058	Ky04	Pretty Bell	BEL	64	40	—	—	2	SINGLE
059	Ky05	Hyper Bell	BEL	64	41	—	—	2	SINGLE
060	Ky06	Warm Bell	BEL	64	42	—	—	2	SINGLE
061	Ky07	SouthernWind	BEL	64	43	—	—	4	SINGLE
062	Ky08	MOD Bell	BEL	64	44	—	—	6	DUAL
063	Ky09	MOD 5th Bell	BEL	64	45	—	—	4	DUAL
064	Ky10	Mysterious	BEL	64	46	—	—	4	SINGLE
065	Ky11	JU-2 Bell	BEL	64	47	—	—	2	SINGLE
066	Ky12	AEx SynBells	BEL	64	48	—	—	8	DUAL
067	Ky13	Clav 1	KEY	64	49	—	—	1	SINGLE
068	Ky14	Clav 2	KEY	64	50	—	—	2	SINGLE
069	Ky15	Clav 3	KEY	64	51	—	—	1	SINGLE
070	Ky16	Clav 4	KEY	64	52	—	—	1	SINGLE
071	Ky17	Phaser Clav	KEY	64	53	—	—	1	SINGLE
072	Ky18	JU-2 Clav 1	KEY	64	54	—	—	1	SINGLE
073	Ky19	JU-2 Clav 2	KEY	64	55	—	—	2	SINGLE
074	Ky20	Harpsichord2	KEY	64	56	—	—	2	SINGLE
075	Ky21	JUNO Marimba	MLT	64	57	—	—	1	SINGLE
076	Ky22	JUNO-D Vibe	MLT	64	58	—	—	2	SINGLE
077	Ky23	SA Vibe	MLT	64	59	—	—	1	SINGLE
078	Ky24	JUNO-D Org 1	ORG	64	60	—	—	3	SINGLE
079	Ky25	JUNO-D Org 2	ORG	64	61	—	—	3	SINGLE
080	Ky26	JUNO-D Org 3	ORG	64	62	—	—	1	SINGLE
081	Ky27	JUNO-D Org 4	ORG	64	63	—	—	1	SINGLE
082	Ky28	JUNO-D Org 5	ORG	64	64	—	—	3	SINGLE
083	Ky29	Jazz Organ 1	ORG	64	65	—	—	1	SINGLE
084	Ky30	Jazz Organ 2	ORG	64	66	—	—	1	SINGLE
085	Ky31	R&B Organ	ORG	64	67	—	—	3	SINGLE
086	Ky32	Power B Slw	ORG	64	68	—	—	1	SINGLE
087	Ky33	Power B Fst	ORG	64	69	—	—	1	SINGLE
088	Ky34	Gospel B	ORG	64	70	—	—	3	SINGLE
089	Ky35	Dist Mad Org	ORG	64	71	—	—	2	SINGLE
090	Ky36	Purple B	ORG	64	72	—	—	2	SINGLE
091	Ky37	Animal Organ	ORG	64	73	—	—	1	SINGLE
092	Ky38	Surf Organ	ORG	64	74	—	—	1	SINGLE
093	Ky39	Old Organ	ORG	64	75	—	—	1	SINGLE
094	Ky40	D-50 Organ	ORG	64	76	—	—	1	SINGLE
095	Ky41	House Organ	ORG	64	77	—	—	1	SINGLE
096	Ky42	Garage Organ	ORG	64	78	—	—	2	SINGLE
097	Ky43	Club Organ	ORG	64	79	—	—	2	SINGLE
098	Ky44	FM Prc Organ	ORG	64	80	—	—	1	SINGLE
099	Ky45	PipeOrgan / Bs	ORG	64	81	—	—	1	SPLIT
100	Ky46	Vodkakordion	ACD	64	82	—	—	4	SINGLE
101	Ky47	Squeeze Me!	ACD	64	83	—	—	4	SINGLE
102	Ky48	Guinguette	ACD	64	84	—	—	4	SINGLE
103	Ky49	Harpsichord	KEY	67	19	0	7	1	SINGLE
104	Ky50	Coupled Hps.	KEY	67	20	1	7	2	SINGLE
105	Ky51	Harpsi.w	KEY	67	21	2	7	1	SINGLE
106	Ky52	Harpsi.o	KEY	67	22	3	7	2	SINGLE
107	Ky53	Clav.	KEY	67	23	0	8	1	SINGLE
108	Ky54	Pulse Clav	KEY	67	24	1	8	1	SINGLE
109	Ky55	Celesta	KEY	67	25	0	9	1	SINGLE
110	Ky56	Glockenspiel	BEL	67	26	0	10	1	SINGLE
111	Ky57	Music Box	BEL	67	27	0	11	1	SINGLE
112	Ky58	Vibraphone	MLT	67	28	0	12	1	SINGLE
113	Ky59	Vibraphone w	MLT	67	29	1	12	1	SINGLE
114	Ky60	Marimba	MLT	67	30	0	13	1	SINGLE
115	Ky61	Marimba w	MLT	67	31	1	13	1	SINGLE
116	Ky62	Xylophone	MLT	67	32	0	14	1	SINGLE
117	Ky63	Tubular-bell	BEL	67	33	0	15	1	SINGLE
118	Ky64	Church Bell	BEL	67	34	1	15	1	SINGLE
119	Ky65	Carillon	BEL	67	35	2	15	1	SINGLE
120	Ky66	Organ 1	ORG	67	37	0	17	3	SINGLE
121	Ky67	Trem. Organ	ORG	67	38	1	17	2	SINGLE
122	Ky68	60's Organ 1	ORG	67	39	2	17	2	SINGLE
123	Ky69	70's E.Organ	ORG	67	40	3	17	2	SINGLE
124	Ky70	Organ 2	ORG	67	41	0	18	1	SINGLE
125	Ky71	Chorus Or.2	ORG	67	42	1	18	3	SINGLE
126	Ky72	Perc. Organ	ORG	67	43	2	18	2	SINGLE
127	Ky73	Organ 3	ORG	67	44	0	19	2	SINGLE
128	Ky74	Church Org.1	ORG	67	45	0	20	1	SINGLE
129	Ky75	Church Org.2	ORG	67	46	1	20	2	SINGLE
130	Ky76	Church Org.3	ORG	67	47	2	20	2	SINGLE
131	Ky77	Reed Organ	ORG	67	48	0	21	1	SINGLE
132	Ky78	Puff Organ	ORG	67	49	1	21	2	SINGLE
133	Ky79	Accordion Fr	ACD	67	50	0	22	2	SINGLE
134	Ky80	Accordion It	ACD	67	51	1	22	2	SINGLE
135	Ky81	Harmonica	HRM	67	52	0	23	1	SINGLE
136	Ky82	Bandoneon	ACD	67	53	0	24	2	SINGLE
137	Ky83	Crystal	BEL	68	56	0	99	2	SINGLE

Nº		Nombre	Categoría	Selección de Patcht		GM2 Selección de Patch		Voces	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
138	Ky84	Syn Mallet	BEL	68	57	1	99	1	SINGLE
139	Ky85	Tinkle Bell	BEL	68	75	0	113	3	SINGLE
140	Ky86	Steel Drums	MLT	68	77	0	115	1	SINGLE

[3] GUITAR

Nº		Nombre	Categoría	Selección de Patcht		GM2 Selección de Patch		Voz	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
141	Gt01	JUNO-D Gtr	AGT	64	85	—	—	4	DUAL
142	Gt02	JUNO-D AcGtr	AGT	64	86	—	—	2	SINGLE
143	Gt03	JUNO-D AGtr2	AGT	64	87	—	—	1	SINGLE
144	Gt04	12str Gtr 2	AGT	64	88	—	—	2	SINGLE
145	Gt05	Nylon Guitar	AGT	64	89	—	—	2	SINGLE
146	Gt06	Spanish Gtr	AGT	64	90	—	—	2	SINGLE
147	Gt07	Requint Gtr	AGT	64	91	—	—	2	SINGLE
148	Gt08	AEx BeyondGt	AGT	64	92	—	—	6	DUAL
149	Gt09	JUNO-D EG 1	EGT	64	93	—	—	1	SINGLE
150	Gt10	JUNO-D EG 2	EGT	64	94	—	—	1	SINGLE
151	Gt11	St.Strat Gtr	EGT	64	95	—	—	2	SINGLE
152	Gt12	12str E-Gtr	EGT	64	96	—	—	2	SINGLE
153	Gt13	JUNO-D JazzG	EGT	64	97	—	—	1	SINGLE
154	Gt14	E.Guitar	EGT	64	98	—	—	1	SINGLE
155	Gt15	Funk Gtr	EGT	64	99	—	—	1	SINGLE
156	Gt16	Wah Guitar	EGT	64	100	—	—	1	SINGLE
157	Gt17	Wah-Wah Gtr	EGT	64	101	—	—	1	SINGLE
158	Gt18	Darmstrat	DGT	64	102	—	—	4	DUAL
159	Gt19	Dazed Guitar	DGT	64	103	—	—	2	SINGLE
160	Gt20	OD-Gtr	DGT	64	104	—	—	2	SINGLE
161	Gt21	Heavy Gtr	DGT	64	105	—	—	1	SINGLE
162	Gt22	Dist Mute	DGT	64	106	—	—	1	SINGLE
163	Gt23	D.Mute Gtr	DGT	64	107	—	—	1	SINGLE
164	Gt24	5th OverDrv.	DGT	64	108	—	—	2	SINGLE
165	Gt25	Power Chord	DGT	64	109	—	—	2	SINGLE
166	Gt26	Nylon-str.Gt	AGT	67	54	0	25	2	SINGLE
167	Gt27	Ukulele	AGT	67	55	1	25	1	SINGLE
168	Gt28	Nylon Gt.o	AGT	67	56	2	25	2	SINGLE
169	Gt29	Nylon Gt.2	AGT	67	57	3	25	1	SINGLE
170	Gt30	Steel-str.Gt	AGT	67	58	0	26	1	SINGLE
171	Gt31	12-str.Gt	AGT	67	59	1	26	2	SINGLE
172	Gt32	Mandolin	AGT	67	60	2	26	2	SINGLE
173	Gt33	Steel + Body	AGT	67	61	3	26	2	SINGLE
174	Gt34	Jazz Gt.	EGT	67	62	0	27	1	SINGLE
175	Gt35	Pedal Steel	EGT	67	63	1	27	1	SINGLE
176	Gt36	Clean Gt.	EGT	67	64	0	28	1	SINGLE
177	Gt37	Chorus Gt.	EGT	67	65	1	28	2	SINGLE
178	Gt38	Mid Tone GTR	EGT	67	66	2	28	1	SINGLE
179	Gt39	Muted Gt.	EGT	67	67	0	29	1	SINGLE
180	Gt40	Funk Pop	EGT	67	68	1	29	1	SINGLE
181	Gt41	Funk Gt.2	EGT	67	69	2	29	1	SINGLE
182	Gt42	Jazz Man	EGT	67	70	3	29	2	SINGLE
183	Gt43	Overdrive Gt	DGT	67	71	0	30	2	SINGLE
184	Gt44	Guitar Pinch	DGT	67	72	1	30	1	SINGLE
185	Gt45	DistortionGt	DGT	67	73	0	31	2	SINGLE
186	Gt46	Feedback Gt.	DGT	67	74	1	31	2	SINGLE
187	Gt47	Dist Rtm GTR	DGT	67	75	2	31	1	SINGLE
188	Gt48	Gt.Harmonics	EGT	67	76	0	32	1	SINGLE
189	Gt49	Gt. Feedback	EGT	67	77	1	32	1	SINGLE
190	Gt50	Atmosphere	AGT	68	58	0	100	2	SINGLE
191	Gt51	Gt.FretNoise	AGT	68	88	0	121	1	SINGLE
192	Gt52	Gt.Cut Noise	AGT	68	89	1	121	1	SINGLE
193	Gt53	String Slap	AGT	68	90	2	121	1	SINGLE

[4] ORCH

Nº		Nombre	Categoría	Selección de Patch		GM2 Selección de Patch		Voz	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
194	Oc01	JUNO-D Str 1	STR	64	110	—	—	4	SINGLE
195	Oc02	JUNO-D Str 2	STR	64	111	—	—	4	DUAL
196	Oc03	JUNO-D Str 3	STR	64	112	—	—	4	DUAL
197	Oc04	PortaStrings	STR	64	113	—	—	4	SINGLE
198	Oc05	StringsSect1	STR	64	114	—	—	4	DUAL
199	Oc06	StringsSect2	STR	64	115	—	—	4	DUAL
200	Oc07	StringsSect3	STR	64	116	—	—	4	DUAL
201	Oc08	StringsSect4	STR	64	117	—	—	3	DUAL
202	Oc09	VeloStrings	STR	64	118	—	—	5	DUAL
203	Oc10	SlowStrings1	STR	64	119	—	—	2	SINGLE
204	Oc11	SlowStrings2	STR	64	120	—	—	2	SINGLE
205	Oc12	Oct Strings	STR	64	121	—	—	2	SINGLE
206	Oc13	Str Spic 1	STR	64	122	—	—	1	SINGLE
207	Oc14	Str Spic 2	STR	64	123	—	—	2	DUAL
208	Oc15	Tron Strings	STR	64	124	—	—	1	SINGLE
209	Oc16	Tekno Str	STR	64	125	—	—	4	DUAL
210	Oc17	Dance Str	STR	64	126	—	—	1	SINGLE
211	Oc18	JUNO-D Orch1	STR	64	127	—	—	4	DUAL
212	Oc19	JUNO-D Orch2	STR	64	128	—	—	5	DUAL
213	Oc20	JUNO-D Orch3	STR	65	1	—	—	3	SINGLE
214	Oc21	JUNO-D Orch4	STR	65	2	—	—	4	DUAL
215	Oc22	HybrdStrings	STR	65	3	—	—	5	DUAL
216	Oc23	JP Strings 1	STR	65	4	—	—	5	DUAL
217	Oc24	JP Strings 2	STR	65	5	—	—	3	DUAL
218	Oc25	JP Strings 3	STR	65	6	—	—	3	SINGLE
219	Oc26	JUNO-60 Str	STR	65	7	—	—	6	DUAL
220	Oc27	106 Strings	STR	65	8	—	—	3	DUAL
221	Oc28	JU-2 Str 1	STR	65	9	—	—	4	DUAL
222	Oc29	JU-2 Str 2	STR	65	10	—	—	5	DUAL
223	Oc30	OB Strings 1	STR	65	11	—	—	2	SINGLE
224	Oc31	OB Strings 2	STR	65	12	—	—	5	DUAL
225	Oc32	SawStrings 1	STR	65	13	—	—	2	SINGLE
226	Oc33	SawStrings 2	STR	65	14	—	—	6	DUAL
227	Oc34	AEx Orchstra	STR	65	15	—	—	6	DUAL
228	Oc35	JUNO-D Vln 1	STR	65	16	—	—	2	DUAL
229	Oc36	JUNO-D Vln 2	STR	65	17	—	—	2	SINGLE
230	Oc37	Violin Marc	STR	65	18	—	—	1	SINGLE
231	Oc38	JUNO-D Viola	STR	65	19	—	—	1	SINGLE
232	Oc39	JUNO-D Vc 1	STR	65	20	—	—	3	DUAL
233	Oc40	JUNO-D Vc 2	STR	65	21	—	—	2	SINGLE
234	Oc41	Cello Spic	STR	65	22	—	—	1	SINGLE
235	Oc42	JUNO-D CB	STR	65	23	—	—	1	SINGLE
236	Oc43	JUNO-D Pizz1	STR	65	24	—	—	5	DUAL
237	Oc44	JUNO-D Pizz2	STR	65	25	—	—	5	DUAL
238	Oc45	Trad Pizz	STR	65	26	—	—	1	SINGLE
239	Oc46	JUNO-D Harp	OCH	65	27	—	—	2	SINGLE
240	Oc47	JUNO-D Oboe	WND	65	28	—	—	1	SINGLE
241	Oc48	JUNO-D E.Hrn	WND	65	29	—	—	1	SINGLE
242	Oc49	JUNO-D Clar	WND	65	30	—	—	1	SINGLE
243	Oc50	JUNO-D Flt 1	FLT	65	31	—	—	1	SINGLE
244	Oc51	JUNO-D Flt 2	FLT	65	32	—	—	2	SINGLE
245	Oc52	Tron Flute	FLT	65	33	—	—	1	SINGLE
246	Oc53	Calliope-D	FLT	65	34	—	—	3	SINGLE
247	Oc54	JUNO-D Sicu	FLT	65	35	—	—	1	SINGLE
248	Oc55	JUNO-D Blow	FLT	65	36	—	—	3	SINGLE
249	Oc56	Club Hit	HIT	65	37	—	—	4	SINGLE
250	Oc57	Back Hit	HIT	65	38	—	—	1	SINGLE
251	Oc58	Techno Hit	HIT	65	39	—	—	1	SINGLE
252	Oc59	Philly Hit	HIT	65	40	—	—	1	SINGLE
253	Oc60	Violin	STR	67	94	0	41	2	SINGLE
254	Oc61	Slow Violin	STR	67	95	1	41	1	SINGLE
255	Oc62	Viola	STR	67	96	0	42	1	SINGLE
256	Oc63	Cello	STR	67	97	0	43	2	SINGLE
257	Oc64	Contrabass	STR	67	98	0	44	1	SINGLE
258	Oc65	Tremolo Str	STR	67	99	0	45	2	SINGLE
259	Oc66	PizzicatoStr	STR	67	100	0	46	1	SINGLE
260	Oc67	Strings	STR	67	104	0	49	2	SINGLE
261	Oc68	Orchestra	OCH	67	105	1	49	3	SINGLE
262	Oc69	60s Strings	STR	67	106	2	49	2	SINGLE
263	Oc70	Slow Strings	STR	67	107	0	50	2	SINGLE
264	Oc71	Syn.Strings1	STR	67	108	0	51	2	SINGLE
265	Oc72	Syn.Strings3	STR	67	109	1	51	2	SINGLE
266	Oc73	OrchestraHit	HIT	67	117	0	56	2	SINGLE
267	Oc74	Bass Hit	HIT	67	118	1	56	2	SINGLE
268	Oc75	6th Hit	HIT	67	119	2	56	2	SINGLE
269	Oc76	Euro Hit	HIT	67	120	3	56	2	SINGLE
270	Oc77	Oboe	WND	68	16	0	69	1	SINGLE

Nº		Nombre	Categoría	Selección de Patch		GM2 Selección de Patch		Voz	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
271	Oc78	English Horn	WND	68	17	0	70	1	SINGLE
272	Oc79	Bassoon	WND	68	18	0	71	1	SINGLE
273	Oc80	Clarinet	WND	68	19	0	72	1	SINGLE
274	Oc81	Piccolo	FLT	68	20	0	73	1	SINGLE
275	Oc82	Flute	FLT	68	21	0	74	1	SINGLE
276	Oc83	Recorder	FLT	68	22	0	75	1	SINGLE
277	Oc84	Pan Flute	FLT	68	23	0	76	1	SINGLE
278	Oc85	Bottle Blow	FLT	68	24	0	77	2	SINGLE
279	Oc86	Whistle	FLT	68	26	0	79	2	SINGLE
280	Oc87	Ocarina	FLT	68	27	0	80	2	SINGLE
281	Oc88	Fiddle	STR	68	73	0	111	1	SINGLE

[5] WORLD

Nº		Nombre	Categoría	PSelección de Patch		GM2 Selección de Patch		Voz	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
282	Wr01	JUNO-D Sitar	PLK	65	41	—	—	1	SINGLE
283	Wr02	JUNO-D Shami	ETH	65	42	—	—	2	SINGLE
284	Wr03	JUNO-D Klmba	ETH	65	43	—	—	1	SINGLE
285	Wr04	Jublag	ETH	65	44	—	—	1	SINGLE
286	Wr05	Tin Whistle	ETH	65	45	—	—	1	SINGLE
287	Wr06	JUNO-D Shaku	ETH	65	46	—	—	1	SINGLE
288	Wr07	ShakuBamboo	ETH	65	47	—	—	4	SINGLE
289	Wr08	Nay	ETH	65	48	—	—	2	SINGLE
290	Wr09	AEx CelticFl	ETH	65	49	—	—	2	DUAL
291	Wr10	Santur	PLK	67	36	0	16	1	SINGLE
292	Wr11	Harp	PLK	67	101	0	47	1	SINGLE
293	Wr12	Yang Qin	PLK	67	102	1	47	2	SINGLE
294	Wr13	Shakuhachi	ETH	68	25	0	78	1	SINGLE
295	Wr14	Sitar	PLK	68	65	0	105	1	SINGLE
296	Wr15	Sitar 2	PLK	68	66	1	105	2	SINGLE
297	Wr16	Banjo	FRT	68	67	0	106	1	SINGLE
298	Wr17	Shamisen	PLK	68	68	0	107	1	SINGLE
299	Wr18	Koto	PLK	68	69	0	108	2	SINGLE
300	Wr19	Taisho Koto	PLK	68	70	1	108	2	SINGLE
301	Wr20	Kalimba	PLK	68	71	0	109	1	SINGLE
302	Wr21	Bagpipe	ETH	68	72	0	110	2	SINGLE
303	Wr22	Shanai	ETH	68	74	0	112	1	SINGLE

[6] BRASS

Nº		Nombre	Categoría	Selección de Patcht		GM2 Selección de Patch		Voz	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
304	Br01	JUNO-D Brass	BRS	65	50	—	—	8	DUAL
305	Br02	Brass Sect 1	BRS	65	51	—	—	2	SINGLE
306	Br03	Brass Sect 2	BRS	65	52	—	—	4	SINGLE
307	Br04	Brass Sect 3	BRS	65	53	—	—	2	SINGLE
308	Br05	Brass Sect 4	BRS	65	54	—	—	2	SINGLE
309	Br06	Tp&Tb Sect 1	BRS	65	55	—	—	2	SINGLE
310	Br07	Tp&Tb Sect 2	BRS	65	56	—	—	2	SINGLE
311	Br08	Tp Sect	BRS	65	57	—	—	1	SINGLE
312	Br09	Tb Sect	BRS	65	58	—	—	1	SINGLE
313	Br10	Brass sfz	BRS	65	59	—	—	2	SINGLE
314	Br11	St.Sax Sect	BRS	65	60	—	—	2	SINGLE
315	Br12	AEx UniTp+Tb	BRS	65	61	—	—	2	DUAL
316	Br13	F.HornSect 1	BRS	65	62	—	—	1	SINGLE
317	Br14	F.HornSect 2	BRS	65	63	—	—	2	DUAL
318	Br15	Wide FrHorns	BRS	65	64	—	—	2	SINGLE
319	Br16	Str + Horns	BRS	65	65	—	—	2	SINGLE
320	Br17	Orch Brass 1	BRS	65	66	—	—	2	SINGLE
321	Br18	Orch Brass 2	BRS	65	67	—	—	2	SINGLE
322	Br19	St.OrchBrs 1	BRS	65	68	—	—	2	SINGLE
323	Br20	St.OrchBrs 2	BRS	65	69	—	—	4	SINGLE
324	Br21	St.OrchBrs 3	BRS	65	70	—	—	4	SINGLE
325	Br22	Henry IV	BRS	65	71	—	—	4	SINGLE
326	Br23	Oct Brass	BRS	65	72	—	—	2	SINGLE
327	Br24	Power Saws	SBR	65	73	—	—	3	DUAL
328	Br25	106 Brass 1	SBR	65	74	—	—	6	DUAL
329	Br26	106 Brass 2	SBR	65	75	—	—	6	DUAL
330	Br27	LA Brass	SBR	65	76	—	—	4	SINGLE
331	Br28	Oct Syn Brs	SBR	65	77	—	—	6	DUAL
332	Br29	Soft SynBrs	SBR	65	78	—	—	4	DUAL
333	Br30	Deep SynBrs	SBR	65	79	—	—	4	DUAL
334	Br31	VeloBrass	SBR	65	80	—	—	2	SINGLE
335	Br32	JP Saw Brs	SBR	65	81	—	—	4	DUAL
336	Br33	OB Brass	SBR	65	82	—	—	5	DUAL
337	Br34	BPF Brass	SBR	65	83	—	—	4	DUAL
338	Br35	Dist SqrBrs	SBR	65	84	—	—	2	SINGLE
339	Br36	Soaring Horn	SBR	65	85	—	—	4	SINGLE
340	Br37	JUNO-D Tp 1	BRS	65	86	—	—	1	SINGLE
341	Br38	JUNO-D Tp 2	BRS	65	87	—	—	1	SINGLE
342	Br39	Bright Tp	BRS	65	88	—	—	2	SINGLE
343	Br40	Flugel Horn	BRS	65	89	—	—	1	SINGLE
344	Br41	Dual Tp	BRS	65	90	—	—	2	SINGLE
345	Br42	MuteTrumpt 1	BRS	65	91	—	—	1	SINGLE
346	Br43	MuteTrumpt 2	BRS	65	92	—	—	1	SINGLE
347	Br44	JUNO-D Tb 1	BRS	65	93	—	—	1	SINGLE
348	Br45	JUNO-D Tb 2	BRS	65	94	—	—	1	SINGLE
349	Br46	JUNO-D Tuba	BRS	65	95	—	—	1	SINGLE
350	Br47	JUNO-D F.Hrn	BRS	65	96	—	—	1	SINGLE
351	Br48	JUNO-D S.Sax	SAX	65	97	—	—	1	SINGLE
352	Br49	JUNO-D A.Sax	SAX	65	98	—	—	1	SINGLE
353	Br50	AltoSax Sft	SAX	65	99	—	—	1	SINGLE
354	Br51	Honky Tenor	SAX	65	100	—	—	1	SINGLE
355	Br52	JUNO-D T.Sax	SAX	65	101	—	—	2	SINGLE
356	Br53	Blown Tenor	SAX	65	102	—	—	1	SINGLE
357	Br54	JUNO-D B.Sax	SAX	65	103	—	—	1	SINGLE
358	Br55	Trumpet	BRS	67	121	0	57	2	SINGLE
359	Br56	Dark Trumpet	BRS	67	122	1	57	1	SINGLE
360	Br57	Trombone	BRS	67	123	0	58	1	SINGLE
361	Br58	Trombone 2	BRS	67	124	1	58	1	SINGLE
362	Br59	Bright Tb	BRS	67	125	2	58	1	SINGLE
363	Br60	Tuba	BRS	67	126	0	59	1	SINGLE
364	Br61	MutedTrumpet	BRS	67	127	0	60	1	SINGLE
365	Br62	MuteTrumpet2	BRS	67	128	1	60	1	SINGLE
366	Br63	French Horns	BRS	68	1	0	61	1	SINGLE
367	Br64	Fr.Horn 2	BRS	68	2	1	61	2	SINGLE
368	Br65	Brass 1	BRS	68	3	0	62	2	SINGLE
369	Br66	Brass 2	BRS	68	4	1	62	2	SINGLE
370	Br67	Synth Brass1	SBR	68	5	0	63	2	SINGLE
371	Br68	JP Brass	SBR	68	6	1	63	2	SINGLE
372	Br69	Oct SynBrass	SBR	68	7	2	63	2	SINGLE
373	Br70	Jump Brass	SBR	68	8	3	63	1	SINGLE
374	Br71	Synth Brass2	SBR	68	9	0	64	2	SINGLE
375	Br72	SynBrass sfz	SBR	68	10	1	64	2	SINGLE
376	Br73	Velo Brass 1	SBR	68	11	2	64	2	SINGLE
377	Br74	Soprano Sax	SAX	68	12	0	65	1	SINGLE
378	Br75	Alto Sax	SAX	68	13	0	66	1	SINGLE
379	Br76	Tenor Sax	SAX	68	14	0	67	1	SINGLE
380	Br77	Baritone Sax	SAX	68	15	0	68	1	SINGLE

[7] VOCAL & PAD

Nº		Nombre	Categoría	Selección de Patch		GM2 Selección de Patch		Voz	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
381	Vo01	Jazz Scat	VOX	65	104	—	—	1	SINGLE
382	Vo02	JUNO-D Choir	VOX	65	105	—	—	2	SINGLE
383	Vo03	JUNO-D Vox	VOX	65	106	—	—	2	SINGLE
384	Vo04	FemMm Choir	VOX	65	107	—	—	1	SINGLE
385	Vo05	St.ChoirAhs	VOX	65	108	—	—	4	SINGLE
386	Vo06	SH-2000 Vox	VOX	65	109	—	—	1	SINGLE
387	Vo07	FM Vox	VOX	65	110	—	—	1	SINGLE
388	Vo08	Vox Pad	VOX	65	111	—	—	2	SINGLE
389	Vo09	ChaosChoir 1	VOX	65	112	—	—	8	DUAL
390	Vo10	ChaosChoir 2	VOX	65	113	—	—	7	DUAL
391	Vo11	AEx StackVox	VOX	65	114	—	—	4	DUAL
392	Vo12	JUNO-D Cosmo	SPD	65	115	—	—	4	DUAL
393	Vo13	JUNO-D Space	SPD	65	116	—	—	5	DUAL
394	Vo14	Heaven Pad	SPD	65	117	—	—	2	SINGLE
395	Vo15	D-50 Retour	SPD	65	118	—	—	4	SINGLE
396	Vo16	Warm Sqr Pad	SPD	65	119	—	—	3	SINGLE

Nº		Nombre	Cate-goría	Selección de Patch		GM2 Selec-ción de Patch		Voz	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
397	Vo17	Hollow Pad 1	SPD	65	120	—	—	8	DUAL
398	Vo18	JP8 Hollow	SPD	65	121	—	—	4	SINGLE
399	Vo19	JP8Haunting	SPD	65	122	—	—	4	SINGLE
400	Vo20	OB2 Pad 1	SPD	65	123	—	—	2	SINGLE
401	Vo21	OB2 Pad 2	SPD	65	124	—	—	1	SINGLE
402	Vo22	Saw Sweep 1	SPD	65	125	—	—	3	SINGLE
403	Vo23	Saw Sweep 2	SPD	65	126	—	—	2	SINGLE
404	Vo24	Saw Sweep 3	SPD	65	127	—	—	3	SINGLE
405	Vo25	Soft Pad 1	SPD	65	128	—	—	3	DUAL
406	Vo26	Soft Pad 2	SPD	66	1	—	—	1	SINGLE
407	Vo27	Oct SynStr	SPD	66	2	—	—	6	DUAL
408	Vo28	Stacked Pad	SPD	66	3	—	—	6	DUAL
409	Vo29	JUNO-D Pad	BPD	66	4	—	—	4	SINGLE
410	Vo30	SuperJupiter	BPD	66	5	—	—	4	SINGLE
411	Vo31	ReverseSweep	BPD	66	6	—	—	2	SINGLE
412	Vo32	JUNO-D Atmos	BPD	66	7	—	—	5	DUAL
413	Vo33	JUNO-D Comb	BPD	66	8	—	—	4	SINGLE
414	Vo34	Comb Pad	BPD	66	9	—	—	4	SINGLE
415	Vo35	Saws Strobe	BPD	66	10	—	—	8	DUAL
416	Vo36	Star Dust	BPD	66	11	—	—	4	SINGLE
417	Vo37	Wind Pad	BPD	66	12	—	—	7	DUAL
418	Vo38	Shakupad	BPD	66	13	—	—	3	SINGLE
419	Vo39	Sweep Stack	BPD	66	14	—	—	4	SINGLE
420	Vo40	Reso Pad	BPD	66	15	—	—	2	SINGLE
421	Vo41	ForwardSweep	BPD	66	16	—	—	2	SINGLE
422	Vo42	AEx StackPad	BPD	66	17	—	—	6	DUAL
423	Vo43	Syn.Strings2	SPD	67	110	0	52	2	SINGLE
424	Vo44	Choir Aahs	VOX	67	111	0	53	2	SINGLE
425	Vo45	Chorus Aahs	VOX	67	112	1	53	2	SINGLE
426	Vo46	Voz Oohs	VOX	67	113	0	54	1	SINGLE
427	Vo47	Humming	VOX	67	114	1	54	2	SINGLE
428	Vo48	SynVox	VOX	67	115	0	55	2	SINGLE
429	Vo49	Analog Voz	VOX	67	116	1	55	1	SINGLE
430	Vo50	Warm Pad	SPD	68	45	0	90	1	SINGLE
431	Vo51	Sine Pad	SPD	68	46	1	90	2	SINGLE
432	Vo52	Space Voz	VOX	68	48	0	92	2	SINGLE
433	Vo53	Itopia	VOX	68	49	1	92	2	SINGLE
434	Vo54	Bowed Glass	SPD	68	50	0	93	3	SINGLE
435	Vo55	Metal Pad	BPD	68	51	0	94	3	SINGLE
436	Vo56	Halo Pad	BPD	68	52	0	95	2	SINGLE
437	Vo57	Sweep Pad	SPD	68	53	0	96	1	SINGLE
438	Vo58	Soundtrack	SPD	68	55	0	98	2	SINGLE
439	Vo59	Echo Drops	BPD	68	61	0	103	1	SINGLE
440	Vo60	Echo Bell	BPD	68	62	1	103	2	SINGLE
441	Vo61	Echo Pan	BPD	68	63	2	103	2	SINGLE
442	Vo62	Star Theme	BPD	68	64	0	104	2	SINGLE

[8] SYNTH

Nº		Nombre	Cate-goría	Selección de Patch		GM2 Selec-ción de Patch		Voz	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
443	Sy01	JUNO-DTrance	SYN	66	18	—	—	6	DUAL
444	Sy02	Trance Keys	SYN	66	19	—	—	3	SINGLE
445	Sy03	Trance Pad	SYN	66	20	—	—	2	SINGLE
446	Sy04	DanceStack	SYN	66	21	—	—	5	DUAL
447	Sy05	JUNO-D Power	SYN	66	22	—	—	4	DUAL
448	Sy06	106 SawStack	SYN	66	23	—	—	2	DUAL
449	Sy07	JUNO-D Sweep	SYN	66	24	—	—	4	DUAL
450	Sy08	Pizz Saw	SYN	66	25	—	—	4	DUAL
451	Sy09	Sugar Key	SYN	66	26	—	—	2	SINGLE
452	Sy10	BriteSawKey	SYN	66	27	—	—	2	SINGLE
453	Sy11	Wire Keys	SYN	66	28	—	—	3	SINGLE
454	Sy12	DualWireKeys	SYN	66	29	—	—	5	DUAL
455	Sy13	JUNO-D Poly	SYN	66	30	—	—	4	DUAL
456	Sy14	JUNO-D Rave	TEK	66	31	—	—	5	DUAL
457	Sy15	Feedback 5th	TEK	66	32	—	—	6	DUAL
458	Sy16	Time Warp	TEK	66	33	—	—	3	SINGLE
459	Sy17	Riff the 5th	TEK	66	34	—	—	2	SINGLE
460	Sy18	Seq Pulse	TEK	66	35	—	—	2	SINGLE
461	Sy19	Chord Maj7	TEK	66	36	—	—	4	SINGLE
462	Sy20	JUNO-D Slice	PLS	66	37	—	—	3	DUAL
463	Sy21	Saw Impulse	PLS	66	38	—	—	3	SINGLE
464	Sy22	Slicer	PLS	66	39	—	—	5	DUAL
465	Sy23	Power Slice	PLS	66	40	—	—	3	DUAL
466	Sy24	Rndm Ending	PLS	66	41	—	—	2	SINGLE
467	Sy25	Rndm Pad	PLS	66	42	—	—	3	SINGLE
468	Sy26	Etherality	PLS	66	43	—	—	4	SINGLE
469	Sy27	LFO Pad	PLS	66	44	—	—	4	SINGLE
470	Sy28	Strobe-J	PLS	66	45	—	—	6	DUAL
471	Sy29	Step Pad	PLS	66	46	—	—	4	SINGLE
472	Sy30	RndmFltrChrd	PLS	66	47	—	—	4	SINGLE
473	Sy31	Just Before	FX	66	48	—	—	4	SINGLE
474	Sy32	JUNO-D Lead1	HLD	66	49	—	—	2	SINGLE
475	Sy33	JUNO-D Lead2	HLD	66	50	—	—	4	DUAL
476	Sy34	JUNO-D Lead3	HLD	66	51	—	—	2	SINGLE
477	Sy35	MG Lead 1	HLD	66	52	—	—	1	SINGLE
478	Sy36	MG Lead 2	HLD	66	53	—	—	1	SINGLE
479	Sy37	MG Lead 3	HLD	66	54	—	—	1	SINGLE
480	Sy38	MG Lead 4	HLD	66	55	—	—	1	SINGLE
481	Sy39	PM Lead	HLD	66	56	—	—	1	SINGLE
482	Sy40	Sqr&Saw Ld	HLD	66	57	—	—	4	SINGLE
483	Sy41	Homey Lead	HLD	66	58	—	—	1	SINGLE
484	Sy42	D-50 FatSaw	HLD	66	59	—	—	2	SINGLE
485	Sy43	P5 Saw	HLD	66	60	—	—	2	SINGLE
486	Sy44	MG Saw	HLD	66	61	—	—	1	SINGLE
487	Sy45	OB Saw	HLD	66	62	—	—	1	SINGLE
488	Sy46	Waspy Synth	HLD	66	63	—	—	2	SINGLE
489	Sy47	Naked Cheese	HLD	66	64	—	—	1	SINGLE
490	Sy48	Velo Cheese	HLD	66	65	—	—	3	SINGLE
491	Sy49	800 Lead	SLD	66	66	—	—	1	SINGLE
492	Sy50	OB Lead	SLD	66	67	—	—	2	SINGLE
493	Sy51	Shmoog	SLD	66	68	—	—	2	SINGLE
494	Sy52	JUNO-D SftLd	SLD	66	69	—	—	1	SINGLE
495	Sy53	Theramax	SLD	66	70	—	—	1	SINGLE
496	Sy54	JD Triangle	SLD	66	71	—	—	1	SINGLE
497	Sy55	Sine	SLD	66	72	—	—	1	SINGLE
498	Sy56	Twin Sine	SLD	66	73	—	—	2	SINGLE
499	Sy57	Square Wave	HLD	68	28	0	81	2	SINGLE
500	Sy58	MG Square	HLD	68	29	1	81	1	SINGLE
501	Sy59	2600 Sine	HLD	68	30	2	81	1	SINGLE
502	Sy60	Saw Wave	HLD	68	31	0	82	2	SINGLE
503	Sy61	OB2 Saw	HLD	68	32	1	82	1	SINGLE
504	Sy62	Doctor Solo	HLD	68	33	2	82	2	SINGLE
505	Sy63	Natural Lead	HLD	68	34	3	82	2	SINGLE
506	Sy64	SequencedSaw	HLD	68	35	4	82	2	SINGLE
507	Sy65	Syn.Calliope	SLD	68	36	0	83	2	SINGLE
508	Sy66	Chiffer Lead	SLD	68	37	0	84	2	SINGLE
509	Sy67	Charang	HLD	68	38	0	85	2	SINGLE
510	Sy68	Wire Lead	HLD	68	39	1	85	2	SINGLE
511	Sy69	Solo Vox	SLD	68	40	0	86	2	SINGLE
512	Sy70	5th Saw Wave	HLD	68	41	0	87	2	SINGLE
513	Sy71	Bass & Lead	HLD	68	42	0	88	2	SINGLE
514	Sy72	Delayed Lead	HLD	68	43	1	88	2	SINGLE
515	Sy73	Fantasia	SYN	68	44	0	89	2	SINGLE
516	Sy74	Polysynth	SYN	68	47	0	91	2	SINGLE
517	Sy75	Ice Rain	SYN	68	54	0	97	2	SINGLE
518	Sy76	Brightness	SYN	68	59	0	101	2	SINGLE
519	Sy77	Goblin	PLS	68	60	0	102	2	SINGLE
520	Sy78	Breath Noise	FX	68	91	0	122	1	SINGLE
521	Sy79	Fl.Key Click	FX	68	92	1	122	1	SINGLE

[9] BASS

Nº		Nombre	Categoría	Selección de Patcht		GM2 Selección de Patch		Voz	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
522	Bs01	TB Dist Saw	SBS	66	74	—	—	1	SINGLE
523	Bs02	Acid TB Bs	SBS	66	75	—	—	1	SINGLE
524	Bs03	FatTB Bass	SBS	66	76	—	—	2	SINGLE
525	Bs04	TB Bass	SBS	66	77	—	—	1	SINGLE
526	Bs05	MC202 Bass	SBS	66	78	—	—	1	SINGLE
527	Bs06	House Bass 1	SBS	66	79	—	—	1	SINGLE
528	Bs07	SH101 Bass 1	SBS	66	80	—	—	1	SINGLE
529	Bs08	SH101 Bass 2	SBS	66	81	—	—	1	SINGLE
530	Bs09	Dark Bass	SBS	66	82	—	—	2	SINGLE
531	Bs10	Smooth Bass	SBS	66	83	—	—	2	SINGLE
532	Bs11	Low Bass	SBS	66	84	—	—	2	SINGLE
533	Bs12	Deep Bass	SBS	66	85	—	—	3	SINGLE
534	Bs13	SH DullBass	SBS	66	86	—	—	2	SINGLE
535	Bs14	Square Bass	SBS	66	87	—	—	2	SINGLE
536	Bs15	Jungle Bass	SBS	66	88	—	—	1	SINGLE
537	Bs16	Organ Bass	SBS	66	89	—	—	1	SINGLE
538	Bs17	Garage Bass	SBS	66	90	—	—	1	SINGLE
539	Bs18	Attack Bass	SBS	66	91	—	—	5	DUAL
540	Bs19	House Bass 2	SBS	66	92	—	—	1	SINGLE
541	Bs20	SH-2 Bass	SBS	66	93	—	—	2	SINGLE
542	Bs21	MG Punch Bs	SBS	66	94	—	—	2	SINGLE
543	Bs22	MG Lite Bs	SBS	66	95	—	—	2	SINGLE
544	Bs23	PopSynthBass	SBS	66	96	—	—	2	SINGLE
545	Bs24	BriteSawBass	SBS	66	97	—	—	2	DUAL
546	Bs25	Mini Bass	SBS	66	98	—	—	1	SINGLE
547	Bs26	JU-2 Bass	SBS	66	99	—	—	1	SINGLE
548	Bs27	106 Bass 1	SBS	66	100	—	—	3	SINGLE
549	Bs28	106 Bass 2	SBS	66	101	—	—	1	SINGLE
550	Bs29	MG Bass 1	SBS	66	102	—	—	2	SINGLE
551	Bs30	MG Bass 2	SBS	66	103	—	—	2	SINGLE
552	Bs31	Unison Bs 1	SBS	66	104	—	—	2	SINGLE
553	Bs32	Unison Bs 2	SBS	66	105	—	—	3	SINGLE
554	Bs33	Unison Bs 3	SBS	66	106	—	—	3	SINGLE
555	Bs34	Unison Bs 4	SBS	66	107	—	—	2	SINGLE
556	Bs35	Unison Bs 5	SBS	66	108	—	—	4	SINGLE
557	Bs36	Detune Bass	SBS	66	109	—	—	3	SINGLE
558	Bs37	AEx Synth Bs	SBS	66	110	—	—	3	DUAL
559	Bs38	JUNO-D AcBs1	BS	66	111	—	—	2	SINGLE
560	Bs39	JUNO-D AcBs2	BS	66	112	—	—	2	SINGLE
561	Bs40	Upright Bs	BS	66	113	—	—	2	SINGLE
562	Bs41	JUNO-D Bs 1	BS	66	114	—	—	4	DUAL
563	Bs42	JUNO-D Bs 2	BS	66	115	—	—	2	SINGLE
564	Bs43	JUNO-D Bs 3	BS	66	116	—	—	2	SINGLE
565	Bs44	JUNO-DJazzBs	BS	66	117	—	—	2	SINGLE
566	Bs45	Bright Bass	BS	66	118	—	—	1	SINGLE
567	Bs46	JUNO-DRockBs	BS	66	119	—	—	2	SINGLE
568	Bs47	JUNO-DFlsBs1	BS	66	120	—	—	2	SINGLE
569	Bs48	JUNO-DFlsBs2	BS	66	121	—	—	2	SINGLE
570	Bs49	Mr.Smooth	BS	66	122	—	—	2	SINGLE
571	Bs50	JUNO-D Slap1	BS	66	123	—	—	1	SINGLE
572	Bs51	JUNO-D Slap2	BS	66	124	—	—	2	SINGLE
573	Bs52	AEx FingerBs	BS	66	125	—	—	3	DUAL
574	Bs53	Acoustic Bs.	BS	67	78	0	33	2	SINGLE
575	Bs54	Fingered Bs.	BS	67	79	0	34	1	SINGLE
576	Bs55	Finger Slap	BS	67	80	1	34	2	SINGLE
577	Bs56	Picked Bass	BS	67	81	0	35	1	SINGLE
578	Bs57	Fretless Bs.	BS	67	82	0	36	1	SINGLE
579	Bs58	Slap Bass 1	BS	67	83	0	37	1	SINGLE
580	Bs59	Slap Bass 2	BS	67	84	0	38	2	SINGLE
581	Bs60	Synth Bass 1	SBS	67	85	0	39	1	SINGLE
582	Bs61	SynthBass101	SBS	67	86	1	39	1	SINGLE
583	Bs62	Acid Bass	SBS	67	87	2	39	1	SINGLE
584	Bs63	Clavi Bass	SBS	67	88	3	39	2	SINGLE
585	Bs64	Hammer	SBS	67	89	4	39	2	SINGLE
586	Bs65	Synth Bass 2	SBS	67	90	0	40	2	SINGLE
587	Bs66	Beef FM Bass	SBS	67	91	1	40	2	SINGLE
588	Bs67	RubberBass 2	SBS	67	92	2	40	2	SINGLE
589	Bs68	Attack Pulse	SBS	67	93	3	40	1	SINGLE

[0] RHYTHM & SFX

Nº		Nombre	Categoría	Selección de Patch		GM2 Selección de Patch		Voz	Modo Tecla
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
	Rh01–Rh20: Rhythm set list (p. 116)								
590	Rh21	W.Chime Down	PRC	66	126	—	—	1	SINGLE
591	Rh22	Nz & SawHit	SFX	66	127	—	—	2	SINGLE
592	Rh23	NylonGtr Nz	SFX	66	128	—	—	1	SINGLE
593	Rh24	Timpani	PRC	67	103	0	48	1	SINGLE
594	Rh25	Agogo	PRC	68	76	0	114	1	SINGLE
595	Rh26	Woodblock	PRC	68	78	0	116	1	SINGLE
596	Rh27	Castanets	PRC	68	79	1	116	1	SINGLE
597	Rh28	Taiko	PRC	68	80	0	117	1	SINGLE
598	Rh29	Concert BD	PRC	68	81	1	117	1	SINGLE
599	Rh30	Melo. Tom 1	PRC	68	82	0	118	1	SINGLE
600	Rh31	Melo. Tom 2	PRC	68	83	1	118	1	SINGLE
601	Rh32	Synth Drum	PRC	68	84	0	119	2	SINGLE
602	Rh33	808 Tom	PRC	68	85	1	119	2	SINGLE
603	Rh34	Elec Perc	PRC	68	86	2	119	1	SINGLE
604	Rh35	Reverse Cym.	PRC	68	87	0	120	1	SINGLE
605	Rh36	Seashore	SFX	68	93	0	123	1	SINGLE
606	Rh37	Rain	SFX	68	94	1	123	1	SINGLE
607	Rh38	Thunder	SFX	68	95	2	123	1	SINGLE
608	Rh39	Wind	SFX	68	96	3	123	1	SINGLE
609	Rh40	Stream	SFX	68	97	4	123	2	SINGLE
610	Rh41	Bubble	SFX	68	98	5	123	2	SINGLE
611	Rh42	Bird	SFX	68	99	0	124	2	SINGLE
612	Rh43	Dog	SFX	68	100	1	124	1	SINGLE
613	Rh44	Horse-Gallop	SFX	68	101	2	124	1	SINGLE
614	Rh45	Bird 2	SFX	68	102	3	124	1	SINGLE
615	Rh46	Telephone 1	SFX	68	103	0	125	1	SINGLE
616	Rh47	Telephone 2	SFX	68	104	1	125	1	SINGLE
617	Rh48	DoorCreaking	SFX	68	105	2	125	1	SINGLE
618	Rh49	Door	SFX	68	106	3	125	1	SINGLE
619	Rh50	Scratch	SFX	68	107	4	125	1	SINGLE
620	Rh51	Wind Chimes	SFX	68	108	5	125	1	SINGLE
621	Rh52	Helicopter	SFX	68	109	0	126	1	SINGLE
622	Rh53	Car-Engine	SFX	68	110	1	126	1	SINGLE
623	Rh54	Car-Stop	SFX	68	111	2	126	1	SINGLE
624	Rh55	Car-Pass	SFX	68	112	3	126	1	SINGLE
625	Rh56	Car-Crash	SFX	68	113	4	126	2	SINGLE
626	Rh57	Siren	SFX	68	114	5	126	1	SINGLE
627	Rh58	Train	SFX	68	115	6	126	1	SINGLE
628	Rh59	Jetplane	SFX	68	116	7	126	2	SINGLE
629	Rh60	Starship	SFX	68	117	8	126	2	SINGLE
630	Rh61	Burst Noise	SFX	68	118	9	126	2	SINGLE
631	Rh62	Applause	SFX	68	119	0	127	2	SINGLE
632	Rh63	Laughing	SFX	68	120	1	127	1	SINGLE
633	Rh64	Screaming	SFX	68	121	2	127	1	SINGLE
634	Rh65	Punch	SFX	68	122	3	127	1	SINGLE
635	Rh66	Heart Beat	SFX	68	123	4	127	1	SINGLE
636	Rh67	Footsteps	SFX	68	124	5	127	1	SINGLE
637	Rh68	Gun Shot	SFX	68	125	0	128	1	SINGLE
638	Rh69	Machine Gun	SFX	68	126	1	128	1	SINGLE
639	Rh70	Lasergun	SFX	68	127	2	128	1	SINGLE
640	Rh71	Explosion	SFX	68	128	3	128	2	SINGLE

Lista de Sets de Percusión

		Rh01:Standard Kit (PC:001)		Voces	Rh02:Rock Kit (PC:002)		Voces	Rh03:Jazz Kit (PC:003)		Voces	Rh04:Brush Kit (PC:004)		Voces	Rh05:Orch Kit (PC:005)		Voces
	16	-----			-----			-----			-----			-----		
	17	-----			-----			-----			-----			-----		
	18	-----			-----			-----			-----			-----		
	19	-----			-----			-----			-----			-----		
	20	-----			-----			-----			-----			-----		
	21	-----			-----			-----			-----			-----		
	22	-----			-----			-----			-----			-----		
	23	-----			-----			-----			-----			-----		
C1	24	-----			-----			-----			-----			Tubular-bell		1
	25	-----			-----			-----			-----			Tubular-bell		1
	26	-----			-----			-----			-----			Tubular-bell		1
	27	R&B Snr 1		2	JU-D Snr 3		2	Dry Snr 1		1	Dry Snr 2		1	Tubular-bell		1
	28	Sharp Kick		2	Old Kick		2	Sharp Kick		2	Mix Kick		1	Tubular-bell		1
		Old Kick		2	Sharp Kick		2	Mix Kick		1	JazzDryKick2		2	Tubular-bell		1
	29	JU-D Snr 4		2	JU-D Snr 4		2	Dry Snr 2		1	Jazz Rim		1	Tubular-bell		1
	30	OldSharpKick		2	JU-D Kick 1		2	JazzDryKick1		2	JazzDryKick1		2	Tubular-bell		1
	31	JU-D Snr 3		2	JU-D Snr 1		2	Brush Slap 1		1	JU-D JazzSnr		1	Tubular-bell		1
	32	JU-D Kick 3		2	JU-D Kick 2		2	Jazz Kick 2		2	Jazz Kick 2		2	Tubular-bell		1
	33	JU-D PHH	[EXC1]	1	JU-D PHH	[EXC1]	1	Jazz PHH	[EXC1]	1	Brush PHH	[EXC1]	1	Tubular-bell		1
	34	JU-D Kick 1		2	Power Kick		1	Jazz Kick 3		2	Jazz Kick 1		1	Tubular-bell		1
	35	JU-D Kick 2		2	Hard Kick		3	JazzDryKick2		2	Jazz Kick 3		2	Concert BD		1
C2	36	JU-D Stick		2	JU-D Stick		2	Dry Stick 1		1	Brush Slap 2		3	Side Stick		1
	37	JU-D Snr 1		2	JU-D Snr 1		2	Jazz Rim		1	BrushSwirl 2		2	Concert Snr		1
	38	Ghost&Flm		2	Ghost&Flm		2	SnareGhost		1	Brush Slap 1		1	TR909 Clap 1		1
	39	JU-D Snr 2		2	Rock Snr		4	JU-D JazzSnr		1	BrushSwirl 1		1	Concert Snr		1
	40	JU-D Tom L		1	JU-D Tom L		1	JazzTom L		1	Brush Tom L		3	Timpani		1
	41	JU-D CHH 3	[EXC1]	1	JU-D CHH 1	[EXC1]	1	JU-D CHH 1	[EXC1]	1	Brush CHH	[EXC1]	1	Timpani		1
	42	JU-D TomLFlm		1	JU-D Tom L		1	JazzTomL/Flm		1	Brush Tom L		3	Timpani		1
	43	JU-D CHH 4	[EXC1]	1	JU-D CHH 2	[EXC1]	1	JU-D CHH 2	[EXC1]	1	Brush PHH	[EXC1]	1	Timpani		1
	44	JU-D Tom M		1	JU-D Tom M		1	JazzTom M		1	Brush Tom M		3	Timpani		1
	45	JU-D OHH 2	[EXC1]	1	JU-D OHH 1	[EXC1]	1	JU-D OHH 1	[EXC1]	1	Brush OHH	[EXC1]	1	Timpani		1
	46	JU-D TomMFlm		1	JU-D Tom M		1	JazzTomM/Flm		1	Brush Tom M		3	Timpani		1
	47	JU-D Tom H		1	JU-D Tom H		1	JazzTom H		1	Brush Tom H		3	Timpani		1
C3	48	Crash Cym.3		2	Crash Cym.3		2	Jazz Crash		2	Brush Crash		1	Timpani		1
	49	JU-D TomHFlm		1	JU-D Tom H		1	JazzTomH/Flm		1	Brush Tom H		3	Timpani		1
	50	Rock Ride 1		1	Rock Ride 3		1	Jazz Ride 1		1	Jazz Ride 1		1	Timpani		1
	51	ChinaCymbal2		2	ChinaCymbal2		2	ChinaCymbal1		1	ChinaCymbal1		1	Timpani		1
	52	Ride Bell 1		1	Rock Ride 2		1	Ride Bell 2		1	Ride Bell 1		1	Timpani		1
	53	Tambourine 1		1	Tambourine 1		1	Tambourine 1		1	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1
	54	Splash Cym		1	ChinaCymbal2		2	Splash Cym		1	Splash Cym		1	Splash Cym		1
	55	Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1	ChinaCymbal2		2
	56	Rock Crash		2	Rock Crash		2	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1	ConcertCym 1		1
	57	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Rev.Cymbl 2		1
	58	Rock Ride 2		1	Ride Cymbal		1	Jazz Ride 2		1	Jazz Ride 2		1	ConcertCym 2		2
	59	Bongo High 2		1	Bongo High 2		1	Bongo High 2		1	Bongo High 2		1	SlowAtackCym		1
C4	60	Bongo Low 2		1	Bongo Low 2		1	Bongo Low 2		1	Bongo Low 2		1	SlowAtackCym		1
	61	Conga Hi Mt2	[EXC2]	1	Conga Hi Mt2	[EXC2]	1	Conga Hi Mt2	[EXC2]	1	Conga Hi Mt2	[EXC2]	1	Taiko		1
	62	CongHiOp/Slp	[EXC2]	1	CongHiOp/Slp	[EXC2]	1	CongHiOp/Slp	[EXC2]	1	CongHiOp/Slp	[EXC2]	1	CongHiOp/Slp		1
	63	CongLwOp/Slp		1	CongLwOp/Slp		1	CongLwOp/Slp		1	CongLwOp/Slp		1	CongLwOp/Slp		1
	64	Timbale Hi 2		1	Timbale Hi 2		1	Timbale Hi 2		1	Timbale Hi 2		1	Timbale Hi 2		1
	65	Timbale Lw 2		1	Timbale Lw 2		1	Timbale Lw 2		1	Timbale Lw 2		1	Timbale Lw 2		1
	66	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1
	67	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1
	68	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1
	69	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1
	70	ShortWhistle	[EXC3]	1	ShortWhistle	[EXC3]	1	ShortWhistle	[EXC3]	1	ShortWhistle	[EXC3]	1	ShortWhistle	[EXC3]	1
	71	LongWhistle2	[EXC3]	1	LongWhistle2	[EXC3]	1	LongWhistle2	[EXC3]	1	LongWhistle2	[EXC3]	1	LongWhistle2	[EXC3]	1
C5	72	Guiro Short	[EXC4]	1	Guiro Sw		1	Guiro Sw		1	Guiro Sw		1	Cowbell		1
	73	Guiro Long	[EXC4]	1	Castanets 2		2	Castanets 2		2	Castanets 2		2	Vibraslap		1
	74	Claves		1	Claves		1	Claves		1	Claves		1	Claves		1
	75	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1
	76	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1
	77	Cuica Mute	[EXC5]	1	Cuica Sw		1	Cuica Sw		1	Cuica Sw		1	Castanets 2		2
	78	Cuica Open	[EXC5]	1	Shaker Sw		1	Shaker Sw		1	Shaker Sw		1	Cuica Sw		1
	79	Triangl Mt 1	[EXC6]	1	Triangl Mt 1	[EXC6]	1	Triangl Mt 1	[EXC6]	1	Triangl Mt 1	[EXC6]	1	Triangl Mt 1	[EXC6]	1
	80	Triangl Op 1	[EXC6]	1	Triangl Op 1	[EXC6]	1	Triangl Op 1	[EXC6]	1	Triangl Op 1	[EXC6]	1	Triangl Op 1	[EXC6]	1
	81	Shaker 1		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Shaker Sw		1
	82	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1
	83	WindChimeDwn		1	WindChimeDwn		1	WindChimeDwn		1	WindChimeDwn		1	Bell Tree		1
C6	84	Castanets 2		2	W.ChimeShort		1	W.ChimeShort		1	W.ChimeShort		1	WindChimeDwn		1
	85	Surdo Mute	[EXC7]	1	Surdo Mute	[EXC7]	1	Surdo Mute	[EXC7]	1	Surdo Mute	[EXC7]	1	W.ChimeShort		1
	86	Surdo Open	[EXC7]	1	Surdo Open	[EXC7]	1	Surdo Open	[EXC7]	1	Surdo Open	[EXC7]	1	Bird 1		2
	87	FingerSnap		1	FingerSnap		1	FingerSnap		1	FingerSnap		1	Church Bell		1
	88	TR909 Clap 2		1	TR909 Clap 2		1	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 1		1	Church Bell		1
	89	Cheap Clap		1	TR808 Clap		1	TR808 Clap		1	TR808 Clap		1	FingerSnap		1
	90	Bass Hit		2	Bass Hit		2	Bass Hit		2	Bass Hit		2	TR909 Clap 2		1
	91	OrchestraHit		2	OrchestraHit		2	OrchestraHit		2	OrchestraHit		2	TR808 Clap		1
	92	6th Hit		2	6th Hit		2	6th Hit		2	6th Hit		2	OrchestraHit		2
	93	Euro Hit		2	Euro Hit		2	Applause		2	Applause		2	Applause		2
	94	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1
	95	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1
C7	96	-----			-----			-----			-----			-----		
	97	-----			-----			-----			-----			-----		
	98	-----			-----			-----			-----			-----		
	99	-----			-----			-----			-----			-----		
	100	-----			-----			-----			-----			-----		

[EXC]: El sonido de percusión con el mismo número no se escuchará al mismo tiempo.

PC: Número de Programa

Rh01–Rh05: MSB=086, LSB=064

		Rh06:R&B/HHop Kit (PC:006)		Voice	Rh07:Techno Kit (PC:007)		Voice	Rh08:House Kit (PC:008)		Voice	Rh09:808&909 Kit (PC:009)		Voice	Rh10:Perc Menu (PC:010)		Voice
	16	-----			-----			-----			-----			-----		
		-----			-----			-----			-----			-----		
	17															
	18	-----			-----			-----			-----			-----		
	19	-----			-----			-----			-----			-----		
	20	-----			-----			-----			-----			-----		
	21	-----			-----			-----			-----			-----		
	22	-----			-----			-----			-----			-----		
	23	-----			-----			-----			-----			-----		
C1	24	-----			-----			-----			-----			-----		
	25	-----			-----			-----			-----			-----		
	26	-----			-----			-----			-----			-----		
	27	Dry Snr 2		1	Elec Snare 2		2	R&B Snr 2		2	House Snr		1	Mtrnm Click		1
	28	Sharp Kick		2	PlasticKick1		2	Old Kick		2	House Kick		2	Mtrnm Bell		1
		Old Kick		2	House Kick		2	House Kick		2	SH32 Kick		2	Scratch 1		1
	29															
	30	Jazz Rim		1	Elec Snare 1		1	TR808 Snr 2		1	Elec Snare 2		2	Scratch 2		1
	31	TR909 Kick 2		1	SH32 Kick		2	SH32 Kick		2	PlasticKick1		2	Scratch Push	[EXC1]	1
	32	JU-D JazzSnr		1	FInger Snr		1	Elec Snare 3		1	Elec Snare 3		1	Scratch Pull	[EXC1]	1
	33	TechnoKick 1		2	TR909 Kick 1		1	TR909 Kick 2		1	TR808 Kick 1		1	ScratchPush2	[EXC2]	1
	34	JU-D PHH	[EXC1]	1	TR909 PHH	[EXC1]	2	TR909 PHH	[EXC1]	2	TR909 PHH	[EXC1]	2	ScratchPull2	[EXC2]	1
	35	R&B Kick 2		2	TR909 Kick 2		1	TechnoKick 1		2	TR808 Kick 2		1	Beam HiQ		1
C2	36	R&B Kick 1		2	TechnoKick 1		2	PlasticKick1		2	TR808 Kick 3		1	Taiko		1
	37	R&B Stick		3	TR909 Rim		1	Dry Stick 2		2	TR808 Rim		1	Surdo Mute	[EXC3]	1
	38	R&B Snr 1		2	TR909 Snr 1		1	TR909 Snr 3		2	TR808 Snr 1		2	Surdo Open	[EXC3]	1
	39	Cheap Clap		1	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 2		1	TR808 Clap		1	Bongo High 1		1
	40	R&B Snr 2		2	TR909 Snr 2		1	House Snr		1	TR808 Snr 2		1	Bongo Low 1		1
		R&B Tom L		1	TR909 Tom		1	TR909 Tom		1	TR808 Tom 2		1	Bongo High 2		1
	41															
	42	JU-D CHH 5	[EXC1]	1	TR909 CHH 2	[EXC1]	1	TR909 CHH 2	[EXC1]	1	TR808 CHH 1	[EXC1]	1	Bongo Low 2		1
	43	TR808 Kick 1		1	TR909 Tom		1	TR909 Tom		1	TR808 Tom		1	Conga Hi Mt	[EXC4]	1
	44	JU-D CHH 6	[EXC1]	1	TR909 CHH 1	[EXC1]	1	TR909 CHH 1	[EXC1]	1	TR808 CHH 2	[EXC1]	1	CongaHi Open	[EXC4]	1
	45	R&B Tom M		1	TR909 Tom		1	TR909 Tom		1	TR808 Tom 2		1	CongaLowOpen		1
	46	JU-D OHH 3	[EXC1]	1	TR909 OHH	[EXC1]	1	TR909 OHH	[EXC1]	1	TR808 OHH	[EXC1]	1	Conga Hi Mt2	[EXC4]	1
	47	TR808 Kick 1		1	TR909 Tom		1	TR909 Tom		1	TR808 Tom		1	CongHiOp/Slp	[EXC4]	1
C3	48	R&B Tom H		1	TR909 Tom		1	TR909 Tom		1	TR808 Tom 2		1	CongLwOp/Slp		1
	49	Crash Cym.3		2	TR909 Crash		1	TR909 Crash		1	TR808 Crash		1	TR808Conga 1		1
	50	TR808 Kick 1		1	TR909 Tom		1	TR909 Tom		1	TR808 Tom		1	Timbale Hi 1		1
	51	R&B Ride		1	TR909 Ride 1		1	TR909 Ride 2		1	TR909 Ride 3		1	Timbale Lw 1		1
	52	TR808 Crash		1	ChinaCymbal2		2	ChinaCymbal2		2	TR909 Splash		1	Timbale Hi 2		1
		TR909RideBl1		1	TR909RideBl2		1	TR909RideBl1		1	TR909RideBl2		1	Timbale Lw 2		1
	53															
	54	Tambourine 1		1	Tambourine 2		1	Tambourine 3		1	TR808Conga 1		1	Cuica Mute	[EXC5]	1
	55	TR909 Splash		1	NoiseCymbal		1	TR909 Splash		1	TR909 Splash		1	Cuica Open	[EXC5]	1
	56	TR808Cowbell		1	TR808Cowbell		1	Cowbell		1	TR808Cowbell		1	Cuica Sw		1
	57	TR909 Crash		1	TR808 Crash		1	TR808 Crash		1	TR808 Crash		1	Castanets		1
	58	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	TR909 PHH	[EXC1]	2	Castanets 2		2
	59	TR909 Ride 2		1	TR909 Ride 3		1	TR909 Ride 3		1	TR909 Kick 1		1	Tambourine 1		1
C4	60	Bongo High 2		1	Bongo High 2		1	Bongo High 2		1	TR909 Kick 2		1	Tambourine 2		1
	61	Bongo Low 2		1	Bongo Low 2		1	Bongo Low 2		1	TR909 Rim		1	Tambourine 3		1
	62	Conga Hi Mt2	[EXC2]	1	TR808Conga 1		1	Conga Hi Mt2	[EXC2]	1	TR909 Snr 1		1	Cabasa		1
	63	CongHiOp/Slp	[EXC2]	1	CongHiOp/Slp		1	CongHiOp/Slp	[EXC2]	1	TR909 Clap 2		1	Maracas		1
	64	CongLwOp/Slp		1	CongLwOp/Slp		1	CongLwOp/Slp		1	TR909 Snr 2		1	TR808Maracas		1
		Timbale Hi 2		1	Timbale Hi 2		1	Timbale Hi 2		1	TR909 Tom		1	Claves		1
	65															
	66	Timbale Lw 2		1	Timbale Lw 2		1	Timbale Lw 2		1	TR909 CHH 1	[EXC1]	1	TR808 Clave		1
	67	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	TR909 Tom		1	Woodblock		1
	68	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	TR909 CHH 2	[EXC1]	1	Woodblock		1
	69	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	TR909 Tom		1	Cowbell		1
	70	Maracas		1	TR808Maracas		1	Maracas		1	TR909 OHH	[EXC1]	1	TR808Cowbell		1
	71	ShortWhistle	[EXC3]	1	ShortWhistle	[EXC3]	1	ShortWhistle	[EXC3]	1	TR909 Tom		1	Vibraslap		1
C5	72	LongWhistle2	[EXC3]	1	LongWhistle2	[EXC3]	1	LongWhistle2	[EXC3]	1	TR909 Tom		1	Shaker 1	[EXC6]	1
	73	Shaker Sw		1	Cuica Sw		1	Guiro Short	[EXC4]	1	TR909 Crash		1	Shaker 2	[EXC6]	1
	74	Cuica Sw		1	Shaker Sw		1	Guiro Long	[EXC4]	1	TR909 Tom		1	Shaker Sw		1
	75	Castanets 2		2	TR808 Clave		1	Shaker 2		1	TR909 Ride 1		1	Guiro Short	[EXC7]	1
	76	Triangl Mt 2	[EXC6]	1	Guiro Sw		1	Castanets		1	ChinaCymbal2		2	Guiro Long	[EXC7]	1
		Triangl Op 2	[EXC6]	1	Castanets 2		2	TR808 Clave		1	TR909RideBl1		1	Guiro Sw		1
	77															
	78	Bell Tree		1	Triangl Mt 1	[EXC6]	1	Cuica Mute	[EXC5]	1	TR808Maracas		1	Triangl Mt 1	[EXC8]	1
	79	Jingle Bell		1	Triangl Op 1	[EXC6]	1	Cuica Open	[EXC5]	1	TR909 Splash		1	Triangl Op 1	[EXC8]	1
	80	WindChimeDwn		1	Jingle Bell		1	Bell Tree		1	TR808Cowbell		1	Triangl Mt 2	[EXC9]	1
	81	Surdo Mute	[EXC7]	1	Surdo Mute	[EXC7]	1	Surdo Mute	[EXC7]	1	TR909 Crash		1	Triangl Op 2	[EXC9]	1
	82	Surdo Open	[EXC7]	1	Surdo Open	[EXC7]	1	Surdo Open	[EXC7]	1	TR808 Clave		1	Agogo		1
	83	FingerSnap		1	FingerSnap		1	FingerSnap		1	TR909 Ride 2		1	Agogo		1
C6	84	TR909 Clap 2		1	TR909 Clap 2		1	TR909 Clap 1		1	NoiseCymbal		1	ShortWhistle	[EXC10]	1
	85	TR808 Clap		1	TR808 Clap		1	TR808 Clap		1	TR909 Clap 1		1	Long Whistle	[EXC10]	1
	86	TR909 Clap 1		1	Rev.909Crash		1	Rev.909Crash		1	TR909 Clap 2		1	LongWhistle2	[EXC10]	1
	87	ScratchPush2	[EXC8]	1	Rev.909 OHH		1	Rev.909 OHH		1	TR808 Clap		1	FingerSnap		1
	88	ScratchPull2	[EXC8]	1	Rev.909Kick2		1	Rev.909Kick2		1	Rev.909Kick2		1	Cheap Clap		1
		Scratch Push	[EXC9]	1	Rev.909HClap		1	Rev.909HClap		1	Rev.909Crash		1	TR909 Clap 1		1
	89															
	90	Scratch Pull	[EXC9]	1	Beam HiQ		1	Beam HiQ		1	Rev.909 OHH		1	TR909 Clap 2		1
	91	Scratch 2		1	Techno Hit		1	Techno Hit		1	Rev.909HClap		1	TR808 Clap		1
	92	Rev.909HClap		1	Bass Hit		2	Bass Hit		2	Square Click		1	Jingle Bell		1
	93	Philly Hit		1	6th Hit		2	6th Hit		2	High-Q		1	Bell Tree		1
	94	Siren		1	Euro Hit		2	Euro Hit		2	Beam HiQ		1	W.ChimeShort		1
	95	Mtrnm Click		1	MC500 Beep 2		1	MC500 Beep 2		1	MC500 Beep 2		1	WindChimeDwn		1
C7	96	Mtrnm Bell		1	MC500 Beep 1		1	MC500 Beep 1		1	MC500 Beep 1		1	Church Bell		1
	97	-----			-----			-----			-----			-----		
	98	-----			-----			-----			-----			-----		
	99	-----			-----			-----			-----			-----		
	100	-----			-----			-----			-----			-----		

[EXC]: El sonido de percusión con el mismo número no se escuchará al mismo tiempo.

PC: Número de Programa

Rh06–Rh10: MSB=086, LSB=064

Lista de Sets de Percusión

		Rh11:Drums Menu (PC:011)		Voces	Rh12:GM2 STANDARD (PC:001)		Voces	Rh13:GM2 ROOM (PC:009)		Voces	Rh14:GM2 POWER (PC:017)		Voces	Rh15:GM2 ELECTRIC (PC:025)		Voces
	16	-----			-----			-----			-----			-----		
	17	-----			-----			-----			-----			-----		
	18	-----			-----			-----			-----			-----		
	19	-----			-----			-----			-----			-----		
	20	-----			-----			-----			-----			-----		
	21	JU-D Kick 1		2	-----			-----			-----			-----		
	22	JU-D Kick 2		2	-----			-----			-----			-----		
	23	JU-D Kick 3		2	-----			-----			-----			-----		
C1	24	StandardKick		1	-----			-----			-----			-----		
	25	Jazz Kick 1		1	-----			-----			-----			-----		
	26	Jazz Kick 2		2	-----			-----			-----			-----		
	27	Jazz Kick 3		2	High-Q		1	High-Q		1	High-Q		1	High-Q		1
	28	JazzDryKick1		2	Slap		1	Slap		1	Slap		1	Slap		1
	29	JazzDryKick2		2	Scratch Push	[EXC7]	1	Scratch Push	[EXC7]	1	Scratch Push	[EXC7]	1	Scratch Push	[EXC7]	1
	30	Mix Kick		1	Scratch Pull	[EXC7]	1	Scratch Pull	[EXC7]	1	Scratch Pull	[EXC7]	1	Scratch Pull	[EXC7]	1
	31	Power Kick		1	Sticks		1	Sticks		1	Sticks		1	Sticks		1
	32	Hard Kick		3	Square Click		1	Square Click		1	Square Click		1	Square Click		1
	33	R&B Kick 1		2	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1
	34	R&B Kick 2		2	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1
	35	OldSharpKick		2	Mix Kick		1	Mix Kick		1	Mix Kick		1	Mix Kick		1
C2	36	Sharp Kick		2	StandardKick		1	StandardKick		1	Power Kick		1	Elec Kick		2
	37	Old Kick		2	Side Stick		1	Side Stick		1	Side Stick		1	Side Stick		1
	38	SH32 Kick		2	Standard Snr		1	Standard Snr		1	Dance Snare		1	Elec Snare 1		1
	39	TechnoKick 1		2	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 1		1
	40	TR909 Kick 1		1	Elec Snare 3		1	Elec Snare 3		1	Elec Snare 3		1	Elec Snare 2		2
	41	TR909 Kick 2		1	Real Tom 3		1	Room Tom 2		1	Rock Tom 2		1	Synth Drum		2
	42	Elec Kick		2	Close HiHat	[EXC1]	1	Close HiHat	[EXC1]	1	Close HiHat	[EXC1]	1	Close HiHat	[EXC1]	1
	43	TR808 Kick 1		1	Real Tom 3		1	Room Tom 2		1	Rock Tom 2		1	Synth Drum		2
	44	TR808 Kick 2		1	Standard PHH	[EXC1]	1	Standard PHH	[EXC1]	1	Standard PHH	[EXC1]	1	Standard PHH	[EXC1]	1
	45	TR808 Kick 3		1	Real Tom 2		1	Room Tom 1		1	Rock Tom 2		1	Synth Drum		2
	46	House Kick		2	Standard OHH	[EXC1]	1	Standard OHH	[EXC1]	1	Standard OHH	[EXC1]	1	Standard OHH	[EXC1]	1
	47	PlasticKick1		2	Real Tom 2		1	Room Tom 1		1	Rock Tom 2		1	Synth Drum		2
C3	48	PlasticKick2		1	Real Tom 1		1	Room Tom 1		1	Rock Tom 1		1	Synth Drum		2
	49	JU-D Snr 1		2	Crash Cym.1		1	Crash Cym.1		1	Crash Cym.1		1	Crash Cym.1		1
	50	JU-D Snr 2		2	Real Tom 1		1	Room Tom 1		1	Rock Tom 1		1	Synth Drum		2
	51	JU-D Snr 3		2	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1
	52	JU-D Snr 4		2	ChinaCymbal1		1	ChinaCymbal1		1	ChinaCymbal1		1	Rev.Cymbl 1		1
	53	Standard Snr		1	Ride Bell 2		1	Ride Bell 2		1	Ride Bell 2		1	Ride Bell 2		1
	54	Rock Snr		4	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1
	55	JU-D JazzSnr		1	Splash Cym		1	Splash Cym		1	Splash Cym		1	Splash Cym		1
	56	Jazz Snr		1	Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1
	57	Brush Slap 1		1	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1
	58	Brush Slap 2		3	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1
	59	BrushSwirl 1		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1
C4	60	BrushSwirl 2		2	Bongo High 1		1	Bongo High 1		1	Bongo High 1		1	Bongo High 1		1
	61	R&B Snr 1		2	Bongo Low 1		1	Bongo Low 1		1	Bongo Low 1		1	Bongo Low 1		1
	62	R&B Snr 2		2	Conga Hi Mt		1	Conga Hi Mt		1	Conga Hi Mt		1	Conga Hi Mt		1
	63	Dry Snr 1		1	CongaHi Open		1	CongaHi Open		1	CongaHi Open		1	CongaHi Open		1
	64	Dry Snr 2		1	CongaLowOpen		1	CongaLowOpen		1	CongaLowOpen		1	CongaLowOpen		1
	65	TR909 Snr 1		1	Timbale Hi 1		1	Timbale Hi 1		1	Timbale Hi 1		1	Timbale Hi 1		1
	66	TR909 Snr 2		1	Timbale Lw 1		1	Timbale Lw 1		1	Timbale Lw 1		1	Timbale Lw 1		1
	67	TR909 Snr 3		2	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1
	68	TR808 Snr 1		2	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1
	69	TR808 Snr 2		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1
	70	House Snr		1	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1
	71	Flnger Snr		1	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1
C5	72	Dance Snare		1	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1
	73	Elec Snare 1		1	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1
	74	Elec Snare 2		2	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1
	75	Elec Snare 3		1	Claves		1	Claves		1	Claves		1	Claves		1
	76	Jazz Rim		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1
	77	JU-D Stick		2	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1
	78	Dry Stick 1		1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1
	79	Dry Stick 2		2	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1
	80	R&B Stick		3	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1
	81	Sticks		1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1
	82	Side Stick		1	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Shaker 1		1
	83	TR909 Rim		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1
C6	84	TR808 Rim		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1
	85	JU-D CHH 1	[EXC1]	1	Castanets		1	Castanets		1	Castanets		1	Castanets		1
	86	JU-D CHH 2	[EXC1]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1
	87	JU-D CHH 3	[EXC1]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1
	88	JU-D CHH 4	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	89	JU-D CHH 5	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	90	JU-D CHH 6	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	91	Close HiHat	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	92	Brush CHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	93	TR909 CHH 1	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	94	TR909 CHH 2	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	95	TR808 CHH 1	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
C7	96	TR808 CHH 2	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	97	JU-D OHH 1	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	98	JU-D OHH 2	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	99	JU-D OHH 3	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	100	Standard OHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	101	Brush OHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	102	TR909 OHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	103	TR808 OHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	104	JU-D PHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	105	Jazz PHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	106	Brush PHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	107	TR909 PHH	[EXC1]	2	-----			-----			-----			-----		

[EXC]:El sonido de percusión con el mismo número no se escuchará al mismo tiempo

PC: Número de Programa

Rh11: MSB=086, LSB=064

Rh12–Rh15: MSB=120, LSB=000

		Rh16:GM2 ANALOG (PC:026)		Voces	Rh17:GM2 JAZZ (PC:033)		Voces	Rh18:GM2 BRUSH (PC:041)		Voces	Rh19:GM2 ORCHSTRA (PC:049)		Voces	Rh20:GM2 SFX (PC:057)		Voces
	16	-----			-----			-----			-----			-----		
	17	-----			-----			-----			-----			-----		
	18	-----			-----			-----			-----			-----		
	19	-----			-----			-----			-----			-----		
	20	-----			-----			-----			-----			-----		
	21	-----			-----			-----			-----			-----		
	22	-----			-----			-----			-----			-----		
	23	-----			-----			-----			-----			-----		
C1	24	-----			-----			-----			-----			-----		
	25	-----			-----			-----			-----			-----		
	26	-----			-----			-----			-----			-----		
	27	High-Q		1	High-Q		1	High-Q		1	Close HiHat	[EXC1]	1	-----		
	28	Slap		1	Slap		1	Slap		1	Standard PHH	[EXC1]	1	-----		
	29	Scratch Push	[EXC7]	1	Scratch Push	[EXC7]	1	Scratch Push	[EXC7]	1	Standard OHH	[EXC1]	1	-----		
	30	Scratch Pull	[EXC7]	1	Scratch Pull	[EXC7]	1	Scratch Pull	[EXC7]	1	Ride Cymbal		1	-----		
	31	Sticks		1	Sticks		1	Sticks		1	Sticks		1	-----		
	32	Square Click		1	Square Click		1	Square Click		1	Square Click		1	-----		
	33	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	-----		
	34	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	-----		
	35	Mix Kick		1	Jazz Kick 2		2	Jazz Kick 2		2	Concert BD		1	-----		
C2	36	TR808 Kick 1		1	Jazz Kick 1		1	Jazz Kick 1		1	ConcertBD Mt		1	-----		
	37	TR808 Rim		1	Side Stick		1	Side Stick		1	Side Stick		1	-----		
	38	TR808 Snr 2		1	Jazz Snr		1	BrushSwirl 2		2	Concert Snr		1	-----		
	39	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 1		1	Brush Slap 1		1	Castanets		1	High-Q		1
	40	Elec Snare 3		1	Elec Snare 3		1	BrushSwirl 1		1	Concert Snr		1	Slap		1
	41	TR808 Tom 2		1	Real Tom 3		1	Real Tom 3		1	Timpani		1	Scratch Push	[EXC7]	1
	42	TR808 CHH 2	[EXC1]	1	Close HiHat	[EXC1]	1	Brush CHH	[EXC1]	1	Timpani		1	Scratch Pull	[EXC7]	1
	43	TR808 Tom 2		1	Real Tom 3		1	Real Tom 3		1	Timpani		1	Sticks		1
	44	TR808 CHH 1	[EXC1]	1	Standard PHH	[EXC1]	1	Brush PHH	[EXC1]	1	Timpani		1	Square Click		1
	45	TR808 Tom 2		1	Real Tom 2		1	Real Tom 2		1	Timpani		1	Mtrnm Click		1
	46	TR808 OHH	[EXC1]	1	Standard OHH	[EXC1]	1	Brush OHH	[EXC1]	1	Timpani		1	Mtrnm Bell		1
	47	TR808 Tom 2		1	Real Tom 2		1	Real Tom 2		1	Timpani		1	Gt.FretNoise		1
C3	48	TR808 Tom 2		1	Real Tom 1		1	Real Tom 1		1	Timpani		1	Gt.CutNoise		1
	49	TR808 Crash		1	Crash Cym.1		1	Brush Crash		1	Timpani		1	Gt.CutNoise		1
	50	TR808 Tom 2		1	Real Tom 1		1	Real Tom 1		1	Timpani		1	String Slap		1
	51	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Timpani		1	Fl.KeyClick		1
	52	ChinaCymbal1		1	ChinaCymbal1		1	ChinaCymbal1		1	Timpani		1	Laughing		1
	53	Ride Bell 2		1	Ride Bell 2		1	Ride Bell 2		1	Timpani		1	Screaming		1
	54	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1	Punch		1
	55	Splash Cym		1	Splash Cym		1	Splash Cym		1	Splash Cym		1	Heart Beat		1
	56	TR808Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1	Footsteps		1
	57	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1	ConcertCym 1		1	Footsteps		1
	58	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Applause		2
	59	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	ConcertCym 2		2	Creaking		1
C4	60	Bongo High 1		1	Bongo High 1		1	Bongo High 1		1	Bongo High 1		1	Door		1
	61	Bongo Low 1		1	Bongo Low 1		1	Bongo Low 1		1	Bongo Low 1		1	Scratch 1		1
	62	TR808Conga 1		1	Conga Hi Mt		1	Conga Hi Mt		1	Conga Hi Mt		1	Wind Chimes		1
	63	TR808Conga 1		1	CongaHi Open		1	CongaHi Open		1	CongaHi Open		1	Car-Engine		1
	64	TR808Conga 1		1	CongaLowOpen		1	CongaLowOpen		1	CongaLowOpen		1	Car-Stop		1
	65	Timbale Hi 1		1	Timbale Hi 1		1	Timbale Hi 1		1	Timbale Hi 1		1	Car-Pass		1
	66	Timbale Lw 1		1	Timbale Lw 1		1	Timbale Lw 1		1	Timbale Lw 1		1	Car-Crash		2
	67	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Siren		1
	68	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Train		1
	69	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Jetplane		2
	70	TR808Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1	Helicopter		1
	71	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	Starship		2
C5	72	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Gun Shot		1
	73	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Machine Gun		1
	74	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Lasergun		1
	75	TR808 Clave		1	Claves		1	Claves		1	Claves		1	Explosion		2
	76	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Dog		1
	77	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Horse-Gallop		1
	78	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Bird 1		2
	79	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Rain		1
	80	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Thunder		1
	81	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Wind		1
	82	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Seashore		1
	83	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Stream		2
C6	84	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bubble		2
	85	Castanets		1	Castanets		1	Castanets		1	Castanets		1	-----		
	86	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	-----		
	87	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	-----		
	88	-----			-----			-----			Applause		2	-----		
	89	-----			-----			-----			-----			-----		
	90	-----			-----			-----			-----			-----		
	91	-----			-----			-----			-----			-----		
	92	-----			-----			-----			-----			-----		
	93	-----			-----			-----			-----			-----		
	94	-----			-----			-----			-----			-----		
	95	-----			-----			-----			-----			-----		

[EXC]:El sonido de percusión con el mismo número no se escuchará al mismo tiempo.

PC:Número de Programa

Rh16–Rh20: MSB=120, LSB=000

Lista de Performances

Nº	Nombre
01	JUNO-D Stack
02	Big Power
03	Big Trance
04	Big Comb
05	Maj7
06	JUNO-D EP
07	Cosmos
08	JUNO-D SftLd
09	Fat TB
10	JUNO-60 Str

Nº	Nombre
11	106 Brass
12	JU-2 Strings
13	JU-2 Clavi
14	Tekno Strng
15	80's EPiano
16	Pizz Saw
17	JUNO-D AcGtr
18	Power B
19	Strings Sect
20	JUNO-D Choir

Nº	Nombre
21	JUNO-D Blow
22	Finger Bass
23	Bs/Piano
24	Clavi
25	MKS-20 EP
26	Analog Organ
27	JUNO-D Orch
28	JUNO-D Porta
29	Marimba
30	JUNO-D Lead

Nº	Nombre
31	Big Atmos
32	SEQ Template

Lista de la Guía de Percusión

Nº	Nombre
01	Pop 1
02	Pop 2
03	Pop 3
04	Pop 4 (Bld)
05	Pop 5 (Shfl)
06	Pop 6 (Shfl)
07	Pop 7 (Vari)
08	Pop 8 (Vari)
09	Pop 9 (Vari)
10	Rock 1

Nº	Nombre
11	Rock 2
12	Rock 3
13	Contmporary1
14	Contmporary2
15	Funk 1
16	Funk 2
17	Jazz 1
18	Jazz 2
19	Bossa
20	Techno 1

Nº	Nombre
21	Techno 2
22	Trance 1
23	Trance 2
24	House 1
25	House 2
26	Hip Hop 1
27	Hip Hop 2
28	R&B 1
29	R&B 2
30	Drum'n'Bass

Nº	Nombre
31	Reggae 1
32	Reggae 2
---	Metronm 4/4
---	Metronm 2/4
---	Metronm 3/4

* *Bld: Balada, Shfl: Shuffle, Vari: Variación*

Lista de Plantillas de Arpegios

Categoría	Botón	Nombre
Ac.Piano	[1]	Piano Phr 1
	[2]	Piano Phr 2
	[3]	Piano Phr 3
	[4]	Piano Phr 4
	[5]	Piano Phr 5
	[6]	Piano Arp 1
	[7]	Piano Arp 2
	[8]	Piano Arp 3
	[9]	Piano Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Bell	[1]	Bell Phr 1
	[2]	Bell Phr 2
	[3]	Bell Phr 3
	[4]	Bell Phr 4
	[5]	Bell Phr 5
	[6]	Bell Arp 1
	[7]	Bell Arp 2
	[8]	Bell Arp 3
	[9]	Bell Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Accordion	[1]	ACD Phr 1
	[2]	ACD Phr 2
	[3]	ACD Phr 3
	[4]	ACD Phr 4
	[5]	ACD Arp 1
	[6]	ACD Arp 2
	[7]	ACD Arp 3
	[8]	ACD Arp 4
	[9]	ACD Arp 5

Categoría	Botón	Nombre
El.Guitar	[1]	E.Gt Phr 1
	[2]	E.Gt Phr 2
	[3]	E.Gt Phr 3
	[4]	E.Gt Phr 4
	[5]	E.Gt Phr 5
	[6]	E.Gt Arp 1
	[7]	E.Gt Arp 2
	[8]	E.Gt Arp 3
	[9]	E.Gt Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
El.Piano	[1]	E.Piano Phr1
	[2]	E.Piano Phr2
	[3]	E.Piano Phr3
	[4]	E.Piano Phr4
	[5]	E.Piano Phr5
	[6]	E.Piano Arp1
	[7]	E.Piano Arp2
	[8]	E.Piano Arp3
	[9]	E.Piano Arp4

Categoría	Botón	Nombre
Mallet	[1]	Marimba Phr1
	[2]	Marimba Phr2
	[3]	Xylophne Phr
	[4]	Vibrphne Phr
	[5]	Steel Dr Phr
	[6]	MLT Arp 1
	[7]	MLT Arp 2
	[8]	MLT Arp 3
	[9]	MLT Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Harmonica	[1]	HRM Phr 1
	[2]	HRM Phr 2
	[3]	HRM Phr 3
	[4]	HRM Phr 4
	[5]	HRM Phr 5
	[6]	HRM Arp 1
	[7]	HRM Arp 2
	[8]	HRM Arp 3
	[9]	HRM Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Dist.Gui-tar	[1]	D.Gt Phr 1
	[2]	D.Gt Phr 2
	[3]	D.Gt Phr 3
	[4]	D.Gt Phr 4
	[5]	D.Gt Phr 5
	[6]	D.Gt Arp 1
	[7]	D.Gt Arp 2
	[8]	D.Gt Arp 3
	[9]	D.Gt Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Keyboard	[1]	Clavi Phr 1
	[2]	Clavi Phr 2
	[3]	Clavi Phr 3
	[4]	Clavi Phr 4
	[5]	Clavi Phr 5
	[6]	Harpsi Phr
	[7]	Clavi Arp1
	[8]	Clavi Arp2
	[9]	Clavi Arp3

Categoría	Botón	Nombre
Organ	[1]	Organ Phr 1
	[2]	Organ Phr 2
	[3]	Organ Phr 3
	[4]	Organ Phr 4
	[5]	Organ Phr 5
	[6]	Organ Arp 1
	[7]	Organ Arp 2
	[8]	Organ Arp 3
	[9]	Organ Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Ac.Guitar	[1]	A.Gt Phr 1
	[2]	A.Gt Phr 2
	[3]	A.Gt Phr 3
	[4]	A.Gt Phr 4
	[5]	A.Gt Phr 5
	[6]	A.Gt Arp 1
	[7]	A.Gt Arp 2
	[8]	A.Gt Arp 3
	[9]	A.Gt Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Strings	[1]	Strings Phr1
	[2]	Strings Phr2
	[3]	Strings Phr3
	[4]	Pizz Phr
	[5]	Violin Phr
	[6]	Strings Arp1
	[7]	Strings Arp2
	[8]	Strings Arp3
	[9]	Strings Arp4

Categoría	Botón	Nombre
Orchestra	[1]	Orch Phr 1
	[2]	Orch Phr 2
	[3]	Orch Phr 3
	[4]	Orch Phr 4
	[5]	Orch Phr 5
	[6]	Orch Arp 1
	[7]	Orch Arp 2
	[8]	Orch Arp 3
	[9]	Orch Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Ac.Brass	[1]	Brass Phr 1
	[2]	Brass Phr 2
	[3]	Brass Phr 3
	[4]	Brass Phr 4
	[5]	MuteTp Phr
	[6]	TrombonePhr1
	[7]	TrombonePhr2
	[8]	Trumpet Phr1
	[9]	Trumpet Phr2

Categoría	Botón	Nombre
Soft Lead	[1]	Soft Ld Phr1
	[2]	Soft Ld Phr2
	[3]	Soft Ld Phr3
	[4]	Soft Ld Phr4
	[5]	Soft Ld Phr5
	[6]	Soft Ld Arp1
	[7]	Soft Ld Arp2
	[8]	Soft Ld Arp3
	[9]	Soft Ld Arp4

Categoría	Botón	Nombre
Drums	[1]	Fill Phr 1
	[2]	Fill Phr 2
	[3]	Fill Phr 3
	[4]	Fill Phr 4
	[5]	Fill Phr 5
	[6]	SnrRol Phr
	[7]	Tamb Phr
	[8]	Conga Phr
	[9]	Triangle Phr

Categoría	Botón	Nombre
Hit & Stab	[1]	Hit Phr 1
	[2]	Hit Phr 2
	[3]	Hit Phr 3
	[4]	Hit Phr 4
	[5]	Hit Phr 5
	[6]	Hit Arp 1
	[7]	Hit Arp 2
	[8]	Hit Arp 3
	[9]	Hit Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Synth Brass	[1]	SynBrassPhr1
	[2]	SynBrassPhr2
	[3]	SynBrassPhr3
	[4]	SynBrassPhr4
	[5]	SynBrassPhr5
	[6]	SynBrassArp1
	[7]	SynBrassArp2
	[8]	SynBrassArp3
	[9]	SynBrassArp4

Categoría	Botón	Nombre
Techno Synth	[1]	TekSyn Phr 1
	[2]	TekSyn Phr 2
	[3]	TekSyn Phr 3
	[4]	TekSyn Phr 4
	[5]	TekSyn Phr 5
	[6]	TekSyn Arp 1
	[7]	TekSyn Arp 2
	[8]	TekSyn Arp 3
	[9]	TekSyn Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Percus-sion	[1]	Timpani Phr
	[2]	Timpani Roll
	[3]	CastanetPhr
	[4]	Taiko Phr
	[5]	Perc Arp 1
	[6]	Perc Arp 2
	[7]	Perc Arp 3
	[8]	Perc Arp 4
	[9]	Perc Arp 5

Categoría	Botón	Nombre
Wind	[1]	ClarinetPhr1
	[2]	ClarinetPhr2
	[3]	Oboe Phr 1
	[4]	Oboe Phr 2
	[5]	Oboe Phr 3
	[6]	Wind Arp 1
	[7]	Wind Arp 2
	[8]	Wind Arp 3
	[9]	Wind Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Sax	[1]	Sax Phr 1
	[2]	Sax Phr 2
	[3]	Sax Phr 3
	[4]	Sax Phr 4
	[5]	Sax Phr 5
	[6]	Sax Arp 1
	[7]	Sax Arp 2
	[8]	Sax Arp 3
	[9]	Sax Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Pulsating	[1]	Plsatng Phr1
	[2]	Plsatng Phr2
	[3]	Plsatng Phr3
	[4]	Plsatng Phr4
	[5]	Plsatng Phr5
	[6]	Plsatng Arp1
	[7]	Plsatng Arp2
	[8]	Plsatng Arp3
	[9]	Plsatng Arp4

Categoría	Botón	Nombre
Sound FX	[1]	Car Pass Phr
	[2]	FootStep Phr
	[3]	Heart Bt Phr
	[4]	SFX Arp 1
	[5]	SFX Arp 2
	[6]	SFX Arp 3
	[7]	SFX Arp 4
	[8]	SFX Arp 5
	[9]	SFX Arp 6

Categoría	Botón	Nombre
Flute	[1]	Flute Phr 1
	[2]	Flute Phr 2
	[3]	Flute Phr 3
	[4]	Flute Phr 4
	[5]	Piccolo Phr
	[6]	Flute Arp 1
	[7]	Flute Arp 2
	[8]	Flute Arp 3
	[9]	Flute Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Bright Pad	[1]	BrghtPd Phr1
	[2]	BrghtPd Phr2
	[3]	BrghtPd Phr3
	[4]	BrghtPd Phr4
	[5]	BrghtPd Phr5
	[6]	BrghtPd Arp1
	[7]	BrghtPd Arp2
	[8]	BrghtPd Arp3
	[9]	BrghtPd Arp4

Categoría	Botón	Nombre
Synth FX	[1]	FX Phr 1
	[2]	FX Phr 2
	[3]	FX Phr 3
	[4]	FX Phr 4
	[5]	FX Phr 5
	[6]	FX Phr 6
	[7]	FX Arp 1
	[8]	FX Arp 2
	[9]	FX Arp 3

Categoría	Botón	Nombre
Beat & Groove	[1]	BTS Phr 1
	[2]	BTS Phr 2
	[3]	BTS Phr 3
	[4]	BTS Phr 4
	[5]	BTS Phr 5
	[6]	BTS Arp 1
	[7]	BTS Arp 2
	[8]	BTS Arp 3
	[9]	BTS Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Plucked	[1]	Harp Phr 1
	[2]	Harp Phr 2
	[3]	Harp Phr 3
	[4]	Kalimba Phr
	[5]	Koto Phr
	[6]	PLK Arp 1
	[7]	PLK Arp 2
	[8]	PLK Arp 3
	[9]	PLK Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Soft Pad	[1]	SoftPad Phr1
	[2]	SoftPad Phr2
	[3]	SoftPad Phr3
	[4]	SoftPad Phr4
	[5]	SoftPad Phr5
	[6]	SoftPad Arp1
	[7]	SoftPad Arp2
	[8]	SoftPad Arp3
	[9]	SoftPad Arp4

Categoría	Botón	Nombre
Other Synth	[1]	Synth Phr 1
	[2]	Synth Phr 2
	[3]	Synth Phr 3
	[4]	Synth Phr 4
	[5]	Synth Phr 5
	[6]	Synth Phr 6
	[7]	Synth Phr 7
	[8]	Synth Phr 8
	[9]	Synth Arp

Categoría	Botón	Nombre
Combina-tion	[1]	CMB Phr 1
	[2]	CMB Phr 2
	[3]	CMB Arp 1
	[4]	CMB Arp 2
	[5]	CMB Arp 3
	[6]	CMB Arp 4
	[7]	CMB Arp 5
	[8]	CMB Arp 6
	[9]	CMB Arp 7

Categoría	Botón	Nombre
Ethnic	[1]	Shamisen Phr
	[2]	SitarGls Phr
	[3]	Bug Pipe Phr
	[4]	ShakuhatiPhr
	[5]	Mizmar Phr
	[6]	Gamelan Phr
	[7]	Tabla Phr
	[8]	Ethnic Arp 1
	[9]	Ethnic Arp 2

Categoría	Botón	Nombre
Vox	[1]	Vox Phr 1
	[2]	Vox Phr 2
	[3]	Vox Phr 3
	[4]	Vox Phr 4
	[5]	Vox Phr 5
	[6]	Vox Arp 1
	[7]	Vox Arp 2
	[8]	Vox Arp 3
	[9]	Vox Arp 4

Categoría	Botón	Nombre
Bass	[1]	FngerBs Phr1
	[2]	FngerBs Phr2
	[3]	FngerBs Phr3
	[4]	FngerBs Phr4
	[5]	SlapBs Phr 1
	[6]	SlapBs Phr 2
	[7]	FretlsBs Phr
	[8]	AcBass Phr
	[9]	BsSlide Phr

Categoría	Botón	Nombre
Fretted	[1]	Banjo Phr 1
	[2]	Banjo Phr 2
	[3]	Banjo Phr 3
	[4]	Banjo Arp 1
	[5]	Banjo Arp 2
	[6]	Banjo Arp 3
	[7]	Fretted Arp1
	[8]	Fretted Arp2
	[9]	Fretted Arp3

Categoría	Botón	Categoría
Hard Lead	[1]	Hard Ld Phr1
	[2]	Hard Ld Phr2
	[3]	Hard Ld Phr3
	[4]	Hard Ld Phr4
	[5]	Hard Ld Phr5
	[6]	Hard Ld Arp1
	[7]	Hard Ld Arp2
	[8]	Hard Ld Arp3
	[9]	Hard Ld Arp4

Category	Botón	Nombre
Synth Bass	[1]	SynBass Phr1
	[2]	SynBass Phr2
	[3]	SynBass Phr3
	[4]	SynBass Phr4
	[5]	SynBass Phr5
	[6]	SynBass Phr6
	[7]	SynBass Phr7
	[8]	SynBass Phr8
	[9]	SynBass Phr9

Lista de Estilos de Arpegio

Nº	Nombre	Variación
01	Note Values *	12
02	1/8 Basic 1	5
03	1/8 Basic 2	5
04	1/8 Basic 3	5
05	1/8 Basic 4	5
06	1/8 Sync 1-1	5
07	1/8 Sync 1-2	5
08	1/8 Sync 1-3	5
09	1/8 Sync 1-4	5
10	1/8 Sync 2-1	5
11	1/8 Sync 2-2	5
12	1/8 Sync 2-3	5
13	1/8 Sync 2-4	5
14	1/8 Drive 1	5
15	1/8 Drive 2	5
16	1/8 Drive 3	5
17	1/8 Drive 4	5
18	1/8 Triplet1	5
19	1/8 Triplet2	5
20	1/16 Basic 1	5
21	1/16 Basic 2	5
22	1/16 Basic 3	5
23	1/16 Basic 4	5
24	1/16 Sync1-1	5
25	1/16 Sync1-2	5

Nº	Nombre	Variación
26	1/16 Sync1-3	5
27	1/16 Sync1-4	5
28	1/16 Sync2-1	5
29	1/16 Sync2-2	5
30	1/16 Sync2-3	5
31	1/16 Sync2-4	5
32	1/16 Drive 1	5
33	1/16 Drive 2	5
34	1/16 Drive 3	5
35	1/16 Drive 4	5
36	Rhythmix 1	5
37	Rhythmix 2	5
38	Piano Phr	6
39	E.Piano Phr	6
40	Pno&EpBackng	9
41	Clavi Phr	6
42	Harpsi Phr	1
43	Bell Phr	6
44	Mallet Phr	6
45	Organ Phr	8
46	Org Backing	4
47	AccordionPhr	5
48	ACD Backing	2
49	Harm Phr	6
50	A.Gt Phr	6

Nº	Nombre	Variación
51	A.Gt Backing	8
52	E.Gt Phr	5
53	E.Gt Backing	5
54	D.Gt Phr	6
55	D.Gt Backing	4
56	Str&Orc Phr	12
57	Hit&Stab Phr	6
58	Wind Phr	6
59	Flute Phr	6
60	Plucked Phr	6
61	Ethnic Phr	8
62	Banjo Phr	4
63	BanjoBacking	3
64	Brass Phr	10
65	SynBrs Phr	6
66	Sax Phr	6
67	BrightPadPhr	6
68	SoftPad Phr	6
69	Vox Phr	6
70	Hard Ld Phr	6
71	Soft Ld Phr	6
72	TeknoSyn Phr	6
73	Pulse Phr	6
74	FX Phr	7
75	Synth Phr	9

Nº	Nombre	Variación
76	Ac&E.Bass	12
77	Synth Bs	11
78	Drum Phr	10
79	Perc Phr	5
80	SFX Phr	4
81	BTS Phr	6
82	CMB Phr	3

** Variaciones basadas en valores de notas : 1/4, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32 (Single y Dual)*

List de Sets de Multi-acordes

1. Pop 1

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

2. Pop 2

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

3. Jazz 1

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

4. Jazz 2

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

5. Blues

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

6. Trad Maj

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

7. Trad Min 1

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

8. Trad Min 2

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

9. Pop Min 1

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

10. Pop Min 2

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Eb7(on Db)	C#3, A#3, D#4, G4
D	D-7(b5)	D3, G#3, C4, F4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Emaj7(9)	E3, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	C-7(on Bb)	A#2, C4, D#4, G4
B	C-maj7(B)	B2, D4, D#4, G4

11. Jazz Min 1

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	C-7(11)	C3, A#3, D#4, F4
C#	Db7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebaug maj7	D#3, B3, D4, G4
E	E7(9)	E2, G#3, D4, F#4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(#9)	G2, B3, F4, A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2, C4, D4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

12. Jazz Min 2

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	C-7(9)	C3, D#3, A#3, D4
C#	Db7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D-7(9)	D3, F3, C4, E4
D#	Eb7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	Emaj7(9)	E2, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	Ab-6	G#2, B3, D#4, F4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

13. Oct Stack

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	---	C4, C5
C#	---	C#4, C#5
D	---	D4, D5
D#	---	D#4, D#5
E	---	E4, E5
F	---	F4, F5
F#	---	F#4, F#5
G	---	G4, G5
G#	---	G#4, G#5
A	---	A4, A5
A#	---	A#4, A#5
B	---	B4, B5

14. 4th Stack

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	---	C4, F4
C#	---	C#4, F#4
D	---	D4, G4
D#	---	D#4, G#4
E	---	E4, A4
F	---	F4, A#4
F#	---	F#4, B4
G	---	G4, C5
G#	---	G#4, C#5
A	---	A4, D5
A#	---	A#4, D#5
B	---	B4, E5

15. 5th Stack

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	---	C4, G4
C#	---	C#4, G#4
D	---	D4, A4
D#	---	D#4, A#4
E	---	E4, B4
F	---	F4, C5
F#	---	F#4, C#5
G	---	G4, D5
G#	---	G#4, D#5
A	---	A4, E5
A#	---	A#4, F5
B	---	B4, F#5

16. Scale Set

Tecla Asignada	Nombre Acorde	Notas del Acorde
C	Major Scale	C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4
C#	Major Pentatonic Scale	C4, D4, E4, G4, A4,
D	Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, A#4
D#	Harmonic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, B4
E	Melodic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, A4, B4
F	Whole Tone Scale	C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4
F#	Blue note Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
G	Japanese Minor	C4, C#4, F4, G4, A#4
G#	Ryukyu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
A	Bari Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
A#	Spanish Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4
B	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4

* *Si desea cambiar la tecla de cada set de acordes, utilice la función Transpose.*

Tabla de MIDI Implementado

SINTETIZADOR — Fecha : de Abril de, 2004

Modelo JUNO-D — Versión : 1.00

Función...		Transmitido	Reconocido	Comentarios
Basic	Default	1–16	1–16	
Channel	Changed	1–16	1–16	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altered	**********		
Note Number :		0–127	0–127	
	True Voice	**********	0–127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	O	O	
After Touch	Key's	X	O *1	
	Channel's	O	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O	O *1	Modulation
	5	O	O *1	Portamento time
	6, 38	O	O *1	Data entry
	7	O	O *1	Volume
	8	O	O *1	Balance
	10	O	O *1	Panpot
	11	O	O *1	Expression
	12	O	O *1	Effect control 1
	13	O	O *1	Effect control 2
	64	O	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O	O *1	Sostenuto
	67	O	O *1	Soft
	71	O	O *1	Resonance
	72	O	O *1	Release time
	73	O	O *1	Attack time
	74	O	O *1	Cutoff
	75	O	O *1	Decay time
	76	O	O *1	Vibrato rate
	77	O	O *1	Vibrato depth
	78	O	O *1	Vibrato delay
	84	X	O *1	Portamento control
	91	O	O (Reverb) *1	General purpose effects 1
	93	O	O (Chorus) *1	General purpose effects 3
	98, 99	X	O *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	X	O *1	RPN LSB, MSB
Program Change		O	O *1	
	: True Number	**********	0–127	Program No. 1–128
System Exclusive		O	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Clock	X	O *3	
	: Commands	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O (120, 126, 127)	
	: Reset All Controllers	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O (123–127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notas		* 1 O X es seleccionable. * 2 Reconocido como M=1 incluso si M≠1. * 3 Reconocido cuando el parámetro Clock Source (SYSTEM) se ajusta en"MIDI."		

Modo 1 : OMNI ON, POLY — Modo 2 : OMNI ON, MONO — O : Sí

Modo 3 : OMNI OFF, POLY — Modo 4 : OMNI OFF, MONO — X : No

* *Dispone de la publicación "MIDI Implementado". Esta publicación proporciona detalles completos sobre la manera en que MIDI ha sido implementado en esta unidad. Si la precisara (por ejemplo, si tiene intención de llevar a cabo programación a nivel de byte), contacte con el distribuidor autorizado Roland más cercano.*

Características Técnicas

JUNO-D: Teclado Sintetizador
(conforma con el Sistema General MIDI 2)

Teclado

61 teclas (con velocidad)

[Generador de Sonido]

Polifonía Máxima

64 voces

Partes

16

* *Puede asignar dos Tones a cada parte (Patch) y los puede dividir o solapar.*

Memoria de Onda

32 M bytes (16-bit linear equivalente)

Memoria de Presets

Tones Originales: 640
Patches: 640 (JUNO-D originales: 384, General MIDI 2: 256)
Sets de Percusión: 20 (JUNO-D originales: 11, General MIDI 2: 9)
Performances: 32

Memoria del Usuario

Patches: 128

* *Puede asignar dos Tones a cada Patch.*

Sets de Percusión: 2
Performances: 8

Efectos

Multiefectos: 47 tipos
Reverb: 8 tipos
Chorus: 8 tipos

Guía de Percusión: 32

Patrones Preset: 32
Tempo: 5–300 BPM (dispone de la función tap tempo)

Memoria de Acordes Múltiples

Sets de Acordes Preset: 16

* *12 formas de acordes están asignadas a cada set.*

Sets de Acordes del Usuario: 8

* *12formas de acordes pueden asignarse a cada set.*

Frase / Arpegio

Plantillas: 342
Plantillas del Usuario: 8
Estilos (Variaciones): 473

Controladores

Controlador D Beam: 1
Palanca Pitch Bend / Modulación: 1
Mandos: 5

Pantalla

20 caracteres, 2 líneas (LCD retroiluminado)

Conectores

Jacks de Salida (L / MONO, R)
Jack para auriculares
Conectores MIDI (IN, OUT)
Jack para pedal Hold
Jack para pedal de Control

Alimentación

DC 9 V (Adaptador AC)

Consumo

1000 mA

Dimensiones

1021 (ancho) x 292 (hondo) x 103 (alto) mm

Peso

5.0 kg. (sin el adaptador AC)

Accesorios

Manual del Usuario
Adaptador AC (Serie ACI o PSB-1U)
CD-ROM (Aplicación de Edición para PC / Mac)

Opciones

Interruptor de Pedal: DP-2, DP-8
Interruptor de Pie: BOSS FS-5U
Pedal de Expresión: EV-5

* *Dado el interés en el desarrollo de los productos, las características técnicas y/o la apariencia de esta unidad están sujetas a modificaciones sin previo aviso.*

Índice

A

Accent Rate (Frecuencia del Acento del Arpegio) 63
Active Exp Sw (Interruptor Active Expression) 46
ACTIVE EXPRESS (Active Expression) 32
Aftertouch 93
Arpegiador 23, 62
Frecuencia del Acento del Arpegio 63
Interruptor de Mantenimiento de Arpegio 63
Disparador por Tecla del Arpegio 63
Velocidad del Teclado del Arpegio 63
Motivo del Arpegio..... 62
Gama de Octavas del Arpegio 63
Frecuencia del Shuffle del Arpegio 63
Resolución del Shuffle del Arpegio 63
Estilo de Arpegio 62
Variación del Arpegio 62
Asignar un Nombre 43
  Nombre de Patch 45
  Nombre de Performance 56
  Nombre de Set de Percusión..... 52
ASSIGNABLE 33
Tiempo de Ataque 28, 48

C

C1–C3 (C1–C3 Asignación de Mando) 90
Categoría 45
Grupos de Categoría..... 20
Mensajes de Canal..... 92
Carácter 87
Memoria de Acordes 64
Chorus 35
Tiempo de Retardo del Chorus 86
Profundidad del Chorus 87
Nivel de Regeneración del Chorus 86
Nivel del Chorus 86
Parámetros del Chorus 86
Filtro pre pasa graves del Chorus 86
Frecuencia del Chorus..... 86
Nivel de envío del Chorus a la reverb 87
Chorus Send Lvl (Nivel de Envío del Chorus)
  Parámetros de Tone del Patch 46
  Efectos de Parte del Performance 58
  Parámetros de Tone de Percusión 53
Tipo de Chorus..... 86
Reloj Fuente 89
Afinación General 46
Cambio de Control 93
CONTROLLER 89
Ctrl 1, 2 (Control de Multiefectos 1, 2) 69
Parte seleccionada en ese momento 40
cursor 42
CUTOFF 29
Cutoff Freq (Frecuencia de Corte) 47

D

Controlador D Beam 31
D BEAM POLARITY 34
D BEAM SENS 34
Tiempo de Caída 28
  Parámetros de Tone del Patch 48
Delay 86
Regeneración del Delay 87
Canciones de Autodemostración 18
Profundidad 87
DESTINATION TONE 26
Device ID (Número de Identificación del Aparato) . 91

E

Edición
  Ajustes de Performance 55
Flujo de la Señal del Efecto 66
Efectos 41, 65
ENT 42
Envolvente 48
Mensajes Exclusive 93
ExpressionDst (Destino de la Expresión) 46

F

FACTORY RESET 17
  Patch Utility 51
  Performance Utility 61
Regeneración 86
Filtro..... 47
Filter LFO (Interruptor del Filtro LFO) 47
Afinación Precisa 47

G

GENERAL 89
General MIDI 9
General MIDI 2 9

H

Hold (Interruptor de Mantenimiento del Arpegio) . 63
Hold Pedal (Polaridad del Pedal Hold) 89

I

Entrada
  Números 43

J

JUNO-D Editor 99

K

Kbd Velocity (Velocidad del Teclado del Arpegio) . 63
Modo Key 44–45
Key Trigger (Disparador por Tecla del Arpegio) 63

L

Contraste del LCD 16, 89
Nivel
  Nivel de Chorus 86
  Nivel de Parte 56
  Nivel de Performance 56
  Nivel de Reverb 87
  Nivel de Tone de Percusión 52
LFO 27, 47
Retardo del LFO 47
Profundidad del LFO 47
Frecuencia del LFO 47
Local Control (Controlador Local) 89
Tone Inferior 40

M

MASTER EFFECT SWITCH 65
Interruptor de Efectos Generales 35, 58
Master Key Sft (Desplazamiento de Tecla General) . 89
Nivel General 89
Afinación Global 89
Polifonía Máxima 41
Memoria 41
MFX Fuente 56
Interruptor MFX
  Parámetros de Tone del Patch 46
  Efecto de la Parte del Performance 58
MIDI 90, 92
Mod (Asignación de la Modulación) 89
Modo 42
Modify Dest (Destino de la Modificación) 46
Palanca de Modulación 29
ModulationDst (Destino de la Modificación) 46
Motif (Motivo del Arpegio) 62
Memoria de Acordes Múltiples 24
Nivel de envío de los multiefectos al chorus 69
Nivel de envío de los multiefectos a la reverb 69
Multiefectos 35
Control de Multiefectos 1, 2 69
Parámetros de Multiefecto 68
Tipo de Multiefecto 68

N

Nombre 43
  Nombre de Patch 45
  Nombre Performance 56
  Nombre de Set de Percusión 52
No. (Número de Tone Original) 46
Nota desactivada 92
Nota Activada 92
Números 43

O

Octave Range (Gama de Octavas del Arpegio) 63
Desplazamiento de Octava 30
Número de Tone Original 46

P

páginas 42
Panorama
  Panorama de Parte 56
  Parámetro de Tone de Percusión 52
Parámetros 42
Parte 40, 43
Edición de la Parte del Patch 57
Afinación de la Escala de la Parte C–B 58
Configuración de Parte 56
Parámetros de Configuración de la Parte 56
Patch 20
Función Patch Audition 22
Categorías de Patch 49
Parámetros Aplicables a los Patches 45
PATCH INITIALIZE 50
Nivel de Patch 45
Modo Patch 42, 44, 52
Modificar Patch 26
Parámetros de Patch 44
PATCH PRM COPY 49
PATCH REMOVE 50
Patch Rx Ch (Canal de Recepción de Patch) 90
PATCH SCALE 91
Afinación de la Escala del Patch C–B 91
Parámetros de Tone del Patch 46
Patch Tx Ch (Canal de Transmisión del Patch) 90
Función Patch Utility 49
Patches 40
Pedal 30
Pedal (Asignación de Control del Pedal) 90
Perform Ctrl Ch (Canal de Control del Performance) 90
PERFORM INIT 60
Parámetros Aplicables a los Performance 56
Modo Performance 42
Efectos de la Parte del Performance 58
Función Performance Utility 59
Plantillas de Frases 62
Frase/Arpegio 23
Afinación 52
Cambio de Pitch Bend 93
Palanca del Pitch Bend 29
Gama de Pitch Bend 47
PitchBend Dst (Destino del Pitch Bend) 46
Hacer Sonar
  Datos Musicales GM/GM2 98
Portament Sw (Interruptor de Portamento) 47
Portamento 47
Tiempo de Portamento 47
Encendido 15
Pre-LPF 86–87
Cambio de Programa 93
PTN INIT 59

R

Frecuencia 86
Receive Bank Sel (Interruptor de Recepción de la Selección de Banco) 57
Receive Ch (Canal de Recepción) 57
Receive Prg Chg
(Interruptor de Recepción de Cambio de Programa) 57
Receive Sw (Interruptor de Recepción) 57
Tiempo de Desvanecimiento 28
  Parámetros de Tone de Patch 48
RESONANCE 29
Resonancia
  Parámetros de Tone de Patch 48
Reverb 35
Carácter de la Reverb 87
Retardo de la Regeneración de la Reverb 87
Nivel de Reverb 87
Parámetros de Reverb..... 87
Filtro pre pasa graves de la Reverb 87
Reverb Send Lvl (Nivel de Envío de la Reverb)
  Parámetros de Tone de Patch 46
  Efectos de la Parte del Performance 58
  Parámetros de Tone de Percusión 53
Tiempo de Reverb 87
Tipo de Reverb..... 87
RHY INITIALIZE 54
RHY PRM COPY 53
RHY REMOVE 54
Parámetros Aplicables a la Percusión 52
Set de Percusión 22
Parámetros de Set de Percusión 52
Función Rhythm Set Utility 53
Sets de Percusión 40
 Parámetros de Set de Percusión..... 52
Rx Bank Sel (Interruptor de Recepción de Selección de Banco) 90
Rx Prog Chg (Interruptor de Recepción de Cambio de Programa) 90
Rx Sys Exc (Interruptor de Recepción de Sistema Exclusive) 90

S

Guardar
  Patch 48
  Performance 59
SCALE TUNE 58
Afinación de Escala
  Parámetros de Configuración de Parte 57
Send Lvl to Cho 69
Send Lvl to Rev
  Parámetros de Chorus 87
  Parámetros de Multiefecto 69
Shuf Rate (Frecuencia del Shuffle del Arpegio) 63
Shuf Resolution (Resolución del Shuffle del Arpegio) ... 63
Soft Thru (Interruptor Soft Through) 91
Interruptor Solo 46
SOLO SYNTH 32
Función Split Arp 46
Punto Divisorio 45
Style (Estilo de Arpegio) 62
Nivel de Sustain 28
Función del Sistema 88
Mensajes de Sistema 93
Parámetros de Sistema 89

T

Tap Tempo 37
Tiempo 87
Equilibrio de Tones 45
Panorama del Tone 46
Tones 40
TRANSPOSE 31
Tune C–B (Afinación de la Escala de la Parte C–B) .. 58
Tune C–Tune B (Afinación de la Escala del Patch C–B) 91
Tx Active Sens (Interruptor de Transmisión de Active Sensing) .. 91
Tx Bank Sel (Interruptor de Transmisión de Selección de Banco) 90
Tx Edit Data (Interruptor de Transmisión de Edición de Datos) 91
Tx Prog Chg (Interruptor de Transmisión de Cambio de Programa) ... 90
Tipo
  Tipo de Chorus 86
  Tipo de Multiefectos 68
  Tipo de Afinación de la Escala de la Parte 58
  Tipo de Afinación de la Escala del Patch 91
  Tipo de Reverb 87

U

Tone Superior 40
Set de Acordes del Usuario 64
Set de Percusión del Usuario 53
Plantilla del Usuario 62
Parámetros de las Plantillas del Usuario 62

V

Variation (Variación del Arpegio) 62
Velo Sens Depth (Profundidad de la Sensibilidad a la Velocidad) 47
Velo Sens Ofs (Desplazamiento de la Sensibilidad a la Velocidad) 47
Efecto de Vibrato 27
Voice Rsv 1–16 (Reserva de Voces 1–16) 56
Equilibrio del Volumen 26

W

Efectos de Wah 27

X

XFER to MIDI
  Función Patch Utility 51
  Función Performance Utility 61

Apuntes

Para los países de la UE

CE

Este producto cumple con los requisitos de las Directivas Europeas 89/336/CEE.

Para Estados Unidos

Declaración sobre la interferencia de radiofrecuencias de la Comisión Federal de Comunicaciones

Este equipo ha sido comprobado y cumple con los límites establecidos para los aparatos digitales de la Clase B, según lo establecido en la Parte 15 de las normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. Estos límites se han establecido para ofrecer una protección razonable contra las interferencias dañinas en una instalación doméstica. Este equipo genera, utiliza e irradia energía de radiofrecuencia por lo que, si no se instala y se utiliza según las instrucciones, puede interferir negativamente en las radiocomunicaciones. Sin embargo, no puede garantizarse que no se produzcan interferencias en una instalación particular. Si este equipo provoca interferencias en la recepción de señales de radio o de televisión, hecho que puede comprobarse encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregir las interferencias siguiendo una o más de las siguientes indicaciones:

- Reoriente o recoloque la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente o a un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Consulte con el proveedor o con un técnico de radio/TV con experiencia.

Este aparato cumple con lo establecido en la Parte 15 de las normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. La utilización de este aparato está sujeta a las dos condiciones siguientes:

(1) Este aparato no puede causar interferencias dañinas, y

(2) Este aparato acepta cualquier interferencia que reciba, incluyendo las que pueden provocar que no funcione como se deseaba.

Los cambios o modificaciones sin autorización en este sistema pueden anular el permiso que tienen los usuarios para manejar este equipo.

Este equipo requiere cables de interface blindados para cumplir con el Límite Clase B de la FCC.

Para Canadá

AVISO

Este aparato digital de la Clase B cumple todos los requisitos establecidos en el Reglamento Canadiense de Equipos que Provocan Interferencias

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Información

Cuando la unidad precisa reparaciones, contacte con el Servicio Postventa deRoland más cercano o con el distribuidor Roland autorizado de su país, de los que detallamos a continuació.

ÁFRICA

EGIPTO
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar A1 Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNIÓN
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SUD ÁFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesbourg, SOUTH AFRICA

P.O.Box 32918, Braamfontein 2017
Johannesbourg, SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA

P.O.BOX 23032, Claremont 7735,
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 Anhuaxili
Chaoyang District, Beijing 100011
CHINA
TEL: (010) 6426-5050

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(GUANGZHOU OFFICE)
2/F., No.30 Si You Nan Er Jie Yi
Xiang, Wu Yang Xin Cheng,
Guangzhou 510600, CHINA
Tel: (020) 8736-0428

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

ÍNDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

COREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALÁSIA
BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

FILIPINAS
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPÚR
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 6243-9555

TAIWÁN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

TAILANDIA
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNÁM
Saigon Music
Suite DP-8
40 Ba Huyen Thanh Quan Street
Hochiminh City, VIETNAM
Tel: (08) 930-1969

AUSTRALIA/ NUEVA ZELANDA

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NUEVA ZELANDA
Roland Corporation Ltd.
32 Shaddock Street, Mount Eden,
Auckland, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

AMÉRICA CENTRAL/LATINA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BRASÍL
Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II ,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

MÉJICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

PANAMÁ
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUÁY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (021) 492-124

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (212) 285-8586

EUROPA

ÁUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BÉLGICA/HOLANDA/ LUXEMBURGO
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

REP. CHECA
K-AUDIO
Kardasovska 626.
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666 10529

DINAMARCA
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FRANCIA
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St.
Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLANDIA
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (0)9 68 24 020

ALEMANIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRECIA
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGRIA
Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area DEPO Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELANDA
Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALIA
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWEGA
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLONIA
MX MUSIC SP.Z.O.O.
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGÁL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
Cais Das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 608 00 60

ROMANÍA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni, ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSIA
MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.l
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

ESPAÑA
Roland Electronics de Espa a, S. A.
Calle Bolivia 239, 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUECIA
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (0)8 702 00 20

SUIZA
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UCRANIA
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

REINO UNIDO
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

ORIENTE MEDIO

BAHRAIN
Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CHIPRE
Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN
MOCO, INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAÉL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIA
AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT
Easa Husain Al Yousifi Est.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LIBANO
Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

ARABIA SAUDÍ
aDawliah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg.,
1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SÍRIA
Technical Light & Sound Center
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURQUÍA
Ant Muzik Aletleri Ithalat Ve Ihracat Ltd Sti
Siraselviler Caddesi Siraselviler
Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2449624

E.A.U.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

AMÉRICA DEL NORTE

CANADÁ
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

1, de Mayo de 2004 (Roland)